

**POLA PERILAKU ANAK TERHADAP ASPEK INTERIOR
POS PAUD VINOLIA MALANG**

SKRIPSI

**PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR
LABORATORIUM SENI DAN DESAIN ARSITEKTUR**

Ditujukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik



**ADRIAN WIDISONO
NIM. 145060507111013**

**UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS TEKNIK
MALANG
2018**

LEMBAR PENGESAHAN

POLA PERILAKU ANAK TERHADAP ASPEK INTERIOR POS PAUD VINOLIA MALANG

SKRIPSI

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR LABORATORIUM SENI DAN DESAIN ARSITEKTUR

Ditujukan untuk memenuhi persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Teknik



ADRIAN WIDISONO
NIM. 145060507111013

Skripsi ini telah direvisi dan disetujui oleh dosen pembimbing
pada tanggal 25 Juni 2018

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sarjana Aritektural

Dosen Pembimbing

Ir. Heru Sufianto, M.Arch.St., Ph.D.
NIP. 19650218 199002 1 001

Ir. Rinawati P. Handajani, MT.
NIP. 19660814 199103 002

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya, yang tersebut dibawah ini:

Nama : Adrian Widisono

Nim : 145060507111013

Mahasiswa Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik

Universitas Brawijaya

Judul Skripsi : Pola Perilaku Anak Terhadap Aspek Interior Pos PAUD Vinolia
Malang

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa sepanjang pengetahuan saya dan berdasarkan hasil penelusuran berbagai karya ilmiah, gagasan dan masalah ilmiah yang diteliti dan diulas di dalam Naskah Skripsi ini adalah asli dari pemikiran saya. tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademik di suatu Perguruan Tinggi, dan tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur jiplakan, saya bersedia Skripsi dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku (UU No. 20 Tahun 2003, pasal 25 ayat 2 dan pasal 70).

Malang, 25 Juni 2018

Mahasiswa,

Adrian Widisono

145060507111013

RINGKASAN

Adrian Widisono, Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Brawijaya, Juni 2018, Pola Perilaku Anak Terhadap Aspek Interior Pos PAUD Vinolia Malang, Dosen Pembimbing: Rinawati P. Handajani.

Perilaku anak menjadi suatu tolak ukur atau parameter perkembangan anak. Anak usia dini merupakan periode emas perkembangan anak atau biasa disebut dengan *golden age* karena pada usia tersebut anak mencapai perkembangan intelektual 50%. Perilaku anak dipengaruhi oleh lingkungan terutama saat anak melakukan kegiatan belajar dan bermain. Dalam suatu kegiatan belajar dan bermain Pos PAUD menurut pemerintah diperbolehkan menggunakan setting fisik yang berbeda salah satunya dalam objek penelitian menggunakan bangunan Balai RW. Penggunaan bangunan yang tidak sesuai dengan fungsinya ini berpengaruh terhadap pola perilaku anak yang terbentuk dari aspek interior di dalamnya. Tujuan dari penelitian ini yaitu mengetahui pola perilaku anak yang dipengaruhi oleh aspek interior ruang dalam bangunan Balai RW.

Dalam penelitian ini aspek interior yang sering berinteraksi dengan anak akan dikaji terkait dengan perilaku anak. Metode yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dan untuk mengamati perilaku anak menggunakan metode *person centered mapping* dan *place centered mapping*. Pengamatan dimulai pengumpulan data fisik terkait aspek interior yang nantinya akan dianalisis dengan perilaku anak. Berdasarkan hasil penelitian memberikan suatu kecenderungan pola perilaku yang berbeda dari penggunaan tempat belajar mengajar secara umum, sehingga suatu prasarana pendidikan yang berbeda dapat memberikan pola perilaku yang berbeda juga bagi pengguna. Hasil dari penelitian ini memberikan kecenderungan perilaku terhadap aspek interior dan memberikan rekomendasi desain dari perubahan pola perilaku tersebut.

Kata kunci: Pola perilaku, Balai RW, aspek interior.

SUMMARY

Adrian Widisono, *Departement of Architecture, Faculty of Engineering, University of Brawijaya, Juni 2017, Children's Behavior On Interior Aspect At Vinolia Kindergarten Malang, Academic Supervisor : Rinawati P. Handajani.*

Child behavior becomes a benchmark or parameter of child development. Early childhood is a golden period of child development or commonly referred to as golden age because at that age children achieve 50% intellectual development. Children's behavior is influenced by the environment, especially when children do learning and play activities. In a study and play according to the government allowed to use different physical settings one of them in the research object using hall building. The use of buildings that do not fit with this function affects the pattern of child behavior that is formed from the interior aspects in it. The purpose of this study is to know the behavior patterns of children who are influenced by the aspect of interior space in the building Hall.

In this study the interior aspects that often interact with children will be studied related to the behavior of children. The method used is descriptive qualitative and to observe child behavior using method of centered mapping and place centered mapping. Observation begins the collection of physical data related aspects of the interior which will be analyzed with the behavior of children. Based on the results of the study gives a tendency of behavior patterns that are different from the use of teaching and learning in general, so that a different educational infrastructure can provide different patterns of behavior also for the user. The results of this study provide a tendency of behavior towards the interior aspects and provide design recommendations of changes in behavioral patterns.

Keywords: *Behavioral, Hall, interior aspect.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pola Perilaku Anak Terhadap Aspek Interior Pos PAUD Vinolia Malang”. Skripsi ini tidak akan selesai jika tidak ada dukungan dari semua pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT atas segala kemudahan dan kekuatan yang di berikan kepada penulis.
2. Nabi Muhammad SAW yang selalu mengingat dan mendoakan umatnya kepada Allah SWT.
3. Kedua orangtua saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya baik secara fisik maupun materiil sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Imam Rahman Hindra Tribekti yang menjadi guru dan mensupport saya selalu.
5. Saudara-saudara saya yang turut mendoakan dan mendukung saya secara tidak langsung memberi motivasi saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
6. Teman-teman saya yang memberikan saya semangat supaya terus mengerjakan skripsi ini.
7. Ibu Ir. Rinawati P. Handajani, MT sebagai dosen pembimbing yang sangat sabar dan memberikan banyak solusi atas proses penyusunan skripsi ini.
8. Bapak Ir. Chairil B. Amiuza, MSA dan bapak Tito Haripradianto., MT selaku dosen penguji yang memberikan masukan atas kekurangan dari skripsi ini.
9. Pengelola Pos PAUD Vinolia Malang yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian untuk kelancaran skripsi.

Penulis mengharapkan agar skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan tentunya bagi Pos PAUD Vinolia sebagai objek penelitian. Dalam penelitian masih banyak kekurangan sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca.

Malang, Juni 2018

Penulis

DAFTAR ISI

RINGKASAN	iv
SUMMARY	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1.1 Kondisi Eksisting Pos PAUD	1
1.1.2 Perilaku Anak pada Pos PAUD	2
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Batasan Masalah	5
1.5 Tujuan	5
1.6 Manfaat	5
1.7 Sistematika Laporan	6
1.8 Kerangka Berfikir	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Tinjauan Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)	8
2.1.1 Definisi PAUD	8
2.1.2 Sarana dan Prasarana pada PAUD	8
2.1.3 Tinjauan Aktivitas di PAUD	11
2.1.4 Kurikulum	12
2.2 Tinjauan Anak Usia Dini	17
2.2.1 Pengertian Anak Usia Dini	17
2.2.2 Karakteristik Anak Usia Dini	17
2.3 Tinjauan Pola Perilaku (<i>Behaviour</i>)	18
2.3.1 Arsitektur Perilaku	18
2.3.2 Pengertian Behaviorisme (Perilaku)	18
2.3.3 Setting Perilaku	19
2.3.4 Sistem Aktivitas	19
2.3.5 Behavior Mapping	21
2.4 Sistem Setting (Ruang)	22
2.4.1 Setting dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku	22
2.4.2 Faktor yang mempengaruhi Behaviorisme (Perilaku) Skala Mikro	23
2.5 Tinjauan Perancangan Interior	25
2.5.1 Elemen Pembentuk Ruang	25
2.5.2 Warna	27
2.6 Perabot	30
2.7 Tinjauan Antropometri	31
2.8 Studi Terdahulu	34
2.9 Kerangka teori	37
BAB 3 METODE PENELITIAN	38
3.1 Metode Penelitian	38
3.2 Lokasi Penelitian	39
3.3 Variabel Penelitian	39

3.4	Populasi dan Sampel	43
3.5	Metode Pengumpulan Data.....	45
3.5.1	Data Primer	45
3.5.2	Data Sekunder	47
3.6	Instumen Pengumpulan Data	48
3.7	Metode Analisis Data.....	49
3.8	Kerangka Metode	50
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	51
4.1	Tinjauan Umum Pos PAUD Vinolia.....	51
4.1.1	Gambaran Umum	51
4.1.2	Organisasi Pengelolaan Objek.....	52
4.1.3	Aktivitas Siswa.....	53
4.2	Elemen Interior Pos PAUD Vinolia.....	54
4.2.1	Area Kedatangan	56
4.2.2	Area Bermain	58
4.2.3	Area Belajar.....	61
4.2.4	Area Guru	65
4.3	Analisis <i>Place Centered Mapping</i> dan Pola Perilaku Anak	66
4.3.1	Analisis <i>Place Centered Mapping</i> pada Area Aktivitas.....	66
4.3.2	Overlay <i>Place Centered Mapping</i> pada Area Aktivitas	69
4.4	Analisis <i>Person Centered Mapping</i> pada Pos PAUD Vinolia	72
4.4.1	Analisis <i>Person Centered Mapping</i> pada Area Kedatangan (A)	75
4.4.2	Analisis <i>Person Centered Mapping</i> pada Area Bermain (B)	97
4.4.3	Analisis <i>Person Centered Mapping</i> pada Area Belajar (C)	118
4.5	Analisis Pengaruh Pola Perilaku Anak terhadap Aspek Interior	136
4.5.1	Area Kedatangan	136
4.5.2	Area Bermain	154
4.5.3	Area Belajar.....	167
4.6	Pembahasan.....	188
4.6.1	Area Kedatangan	188
4.6.2	Area Bermain	192
4.6.3	Area Belajar.....	196
4.6.4	Simpulan pembahasan.....	202
4.7	Sintesa Hasil Pola Perilaku Anak	204
4.7.1	Area Kedatangan	204
4.7.2	Area Bermain	205
4.7.3	Area Belajar.....	206
BAB 5	PENUTUP.....	208
5.1	Kesimpulan	208
5.2	Saran	210

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lingkaran Warna	27
Gambar 2. 3 Proporsi ukuran tubuh anak.	33
Gambar 3. 1 Lokasi Pos PAUD Vinolia	39
Gambar 3. 2 Variabel Penelitian.....	40
Gambar 3. 3 Data Sampel Penelitian	44
Gambar 3. 4 Tabel Data Primer	45
Gambar 3. 5 Diagram Struktur Organisasi Pos PAUD Vinolia Malang.....	53
Gambar 4. 1 Bangunan Pos PAUD Vinolia.....	51
Gambar 4. 2 Pembagian Area Aktivitas di Pos PAUD Vinolia.....	54
Gambar 4. 3 Potongan A-A'	55
Gambar 4. 4 Potongan B-B'	55
Gambar 4. 5 Potongan C-C'	55
Gambar 4. 6 Potongan D-D'	55
Gambar 4. 7 Potongan Denah Area Kedatangan	56
Gambar 4. 8 Pembatas Ruang Vertikal (Papan Merah) pada Area Kedatangan	57
Gambar 4. 9 Lantai keramik Putih pada Area Kedatangan	57
Gambar 4. 10 Rak Sepatu pada Area Kedatangan.....	58
Gambar 4. 11 Rak tas pada Area Kedatangan	58
Gambar 4. 12 Potongan Denah Area Bermain.....	59
Gambar 4. 13 Pembatas Ruang Vertikal (Papan Coklat) pada Area Bermain.....	59
Gambar 4. 14 Pembatas Ruang Vertikal (Papan Biru) pada Area Bermain	60
Gambar 4. 15 Pembatas Ruang Horizontal (Lantai Keramik) pada Area Bermain.....	60
Gambar 4. 16 Pembatas Ruang Horizontal (Karpets Biru) pada Area Bermain	61
Gambar 4. 17 Potongan Denah Area Belajar.....	62
Gambar 4. 18 Pembatas Ruang Vertikal (Dinding) pada Area Belajar	62
Gambar 4. 19 Pembatas Ruang Horizontal (karpets) pada Area Belajar	63
Gambar 4. 20 Loker pada Area Belajar	63
Gambar 4. 21 Meja Belajar (Persegi Panjang) pada Area Belajar.....	64
Gambar 4. 22 Meja Belajar (Lingkaran) pada Area Belajar	64
Gambar 4. 23 Potongan Denah Area Bermain.....	65
Gambar 4. 24 Area Aktivitas Anak Pos PAUD Vinolia.....	66
Gambar 4. 25 Overlay <i>Place Centered Mapping</i> pada Area kedatangan	69
Gambar 4. 26 Overlay <i>Place Centered Mapping</i> pada Area Bermain	70

Gambar 4. 27 Overlay <i>Place Centered Mapping</i> pada Area Belajar.....	71
Gambar 4. 28 Area Aktivitas Anak Pos PAUD Vinolia.....	72
Gambar 4. 29 Perilaku anak Terhadap Tekstur pada Pembatas Ruang Vertikal Area Kedatangan	136
Gambar 4. 30 Overlay Pergerakan anak pada Tekstur Papan Merah di Area Kedatangan	137
Gambar 4. 31 Perilaku anak Terhadap Warna pada Pembatas Ruang Vertikal Area Kedatangan	138
Gambar 4. 32 Overlay Pergerakan anak pada Warna Papan Merah di Area Kedatangan	138
Gambar 4. 33 Perilaku anak Terhadap Elemen Dekoratif pada Pembatas Ruang Vertikal Area Kedatangan	139
Gambar 4. 34 Overlay Pergerakan anak pada Elemen Dekoratif di Area Kedatangan	140
Gambar 4. 35 Perilaku anak Terhadap Tekstur pada Lantai Area Kedatangan.....	140
Gambar 4. 36 Perilaku anak Terhadap Warna pada Lantai Area Kedatangan	142
Gambar 4. 37 Pergerakan anak pada Elemen Warna lantai di Area Kedatangan.....	143
Gambar 4. 38 Perilaku anak Terhadap Tata Letak Rak Sepatu	145
Gambar 4. 39 Perilaku Anak Terhadap Ukuran Rak Sepatu di Area Kedatangan	147
Gambar 4. 40 Tinggi Jangkauan Anak	147
Gambar 4. 41 Perilaku Anak Terhadap Warna Rak Sepatu di Area Kedatangan.....	148
Gambar 4. 42 Perilaku Jongkok Anak Saat menaruh Tas	151
Gambar 4. 43 Perilaku Anak Terhadap Warna Rak Tas di Area Kedatangan.....	152
Gambar 4. 44 Perilaku Anak Terhadap Tekstur Papan Coklat di Area bermain.....	154
Gambar 4. 45 Overlay Pergerakan anak pada Tekstur Papan Coklat di Area Bermain	154
Gambar 4. 46 Perilaku anak Terhadap Warna Papan Coklat di Area Bermain.....	155
Gambar 4. 47 Overlay Pergerakan anak pada Warna Papan Coklat di Area Bermain.	156
Gambar 4. 48 Perilaku anak Terhadap Elemen Dekoratif Papan Coklat di Area Bermain	156
Gambar 4. 49 Perilaku anak Terhadap Elemen Dekoratif Papan Coklat di Area Bermain	157
Gambar 4. 50 Perilaku anak Terhadap Tekstur Papan Biru di Area Bermain.....	157
Gambar 4. 51 Perilaku anak Terhadap Elemen Dekoratif Papan Biru di Area Bermain	158
Gambar 4. 52 Perilaku anak Terhadap Warna Papan Biru di Area Bermain	158

Gambar 4. 53 Perilaku anak Terhadap Warna Papan Biru di Area Bermain	159
Gambar 4. 54 Perilaku anak Terhadap Elemen Dekoratif Papan Biru di Area Bermain	159
Gambar 4. 55 Perilaku anak Terhadap Elemen Dekoratif Papan Biru di Area Bermain	160
Gambar 4. 56 Perilaku anak Terhadap Tekstur Keramik Putih di Area Bermain	160
Gambar 4. 57 Perilaku anak Terhadap Tekstur Karpas di Area Bermain	163
Gambar 4. 58 Perilaku anak Terhadap Warna Karpas di Area Bermain	165
Gambar 4. 59 Overlay Pergerakan anak pada Tekstur Dinding di Area Belajar	167
Gambar 4. 60 Perilaku anak Terhadap Warna Dinding di Area Belajar	168
Gambar 4. 61 Overlay Pergerakan anak pada Warna Dinding di Area Belajar	169
Gambar 4. 62 Perilaku anak Terhadap Warna Elemen Dekoratif di Area Belajar	169
Gambar 4. 63 Overlay Pergerakan anak pada Elemen Dekoratif Dinding di Area Belajar	170
Gambar 4. 64 Perilaku anak Terhadap Tekstur Karpas di Area Belajar	171
Gambar 4. 65 Perilaku anak Terhadap Warna Karpas di Area Belajar	173
Gambar 4. 66 Perilaku anak Terhadap Tata Letak Loker di Area Belajar	175
Gambar 4. 67 Perilaku anak Terhadap Ukuran Loker di Area Belajar	177
Gambar 4. 68 Perilaku anak Terhadap Warna Loker di Area Belajar	178
Gambar 4. 69 Perilaku anak Terhadap Meja Belajar Persegi Panjang di Area Belajar	180
Gambar 4. 70 Evaluasi Ukuran Meja Belajar (Persegi Panjang) di Area Belajar	182
Gambar 4. 71 Perilaku Anak Terhadap Meja Belajar Persegi Panjang	182
Gambar 4. 72 Perilaku Anak Terhadap Warna Meja Belajar Persegi Panjang	183
Gambar 4. 73 Perilaku Anak Terhadap Tata Letak Meja Belajar Lingkaran	184
Gambar 4. 74 Perilaku Anak Terhadap Elemen Ukuran Meja Lingkaran pada Area Belajar	186
Gambar 4. 75 Warna Meja Belajar (Lingkaran) pada Area Belajar	187
Gambar 4. 76 Perilaku Anak Terhadap Elemen Warna Meja Lingkaran pada Area Belajar	187
Gambar 4. 77 Simpulan Pembahasan Area Kedatangan	202
Gambar 4. 78 Simpulan Pembahasan Area Bermain	202
Gambar 4. 79 Simpulan Pembahasan Area Belajar	203

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Data Ukuran Tubuh Anak.....	32
Tabel 2. 2 Data Ukuran Tubuh Anak dalam Berbagai Posisi	33
Tabel 2. 3 Tabel Kompilasi Teori.....	34
Tabel 2. 4 Studi Terdahulu	35
Tabel 2. 5 Jumlah Siswa Pos PAUD Vinolia.....	43
Tabel 2. 1 Tabel Jadwal Kegiatan Harian Pos Paud (usia 2-6 tahun).....	12
Tabel 3. 2 Data Skunder	48
Tabel 4. 1 Kegiatan Siswa Selama Kegiatan Belajar mnegajar.....	53
Tabel 4. 2 Layout rung dalam <i>place centered mapping</i> area kedatangan.....	66
Tabel 4. 3 <i>Place centered mapping</i> pada area kedatangan	67
Tabel 4. 4 Layout rung dalam <i>place centered mapping</i> area bermain.....	67
Tabel 4. 5 <i>Place centered mapping</i> pada area bermain	67
Tabel 4. 6 Layout rung dalam <i>place centered mapping</i> area belajar.....	68
Tabel 4. 7 <i>Place centered mapping</i> pada area belajar	68
Tabel 4. 8 Data Sampel Siswa Pos PAUD Vinolia.....	74
Tabel 4. 9 Elemen Interior pada Area Kedatangan.....	75
Tabel 4. 10 Pola Perilaku Anak L1 Hari 1 di Area Kedatangan.....	76
Tabel 4. 11 Pola Perilaku Anak L1 Hari 2 di Area Kedatangan.....	76
Tabel 4. 12 Pola Perilaku Anak L1 Hari 3 di Area Kedatangan.....	77
Tabel 4. 13 Overlay Perilaku L1 di Area Kedatangan.....	77
Tabel 4. 14 Pola Perilaku Anak L2 Hari 1 di Area Kedatangan.....	78
Tabel 4. 15 Pola Perilaku Anak L2 Hari 2 di Area Kedatangan.....	78
Tabel 4. 16 Pola Perilaku Anak L2 Hari 3 di Area Kedatangan.....	79
Tabel 4. 17 Overlay Perilaku L2 di Area Kedatangan.....	79
Tabel 4. 18 Pola Perilaku Anak L3 Hari 1 di Area Kedatangan.....	80
Tabel 4. 19 Pola Perilaku Anak L3 Hari 2 di Area Kedatangan.....	80
Tabel 4. 20 Pola Perilaku Anak L3 Hari 3 di Area Kedatangan.....	81
Tabel 4. 21 Overlay Perilaku L3 di Area Kedatangan.....	81
Tabel 4. 22 Pola Perilaku Anak L4 Hari 1 di Area Kedatangan.....	82
Tabel 4. 23 Pola Perilaku Anak L4 Hari 2 di Area Kedatangan.....	82
Tabel 4. 24 Pola Perilaku Anak L4 Hari 3 di Area Kedatangan.....	83
Tabel 4. 25 Overlay Perilaku L4 di Area Kedatangan.....	83
Tabel 4. 26 Pola Perilaku Anak P1 Hari 1 di Area Kedatangan	84

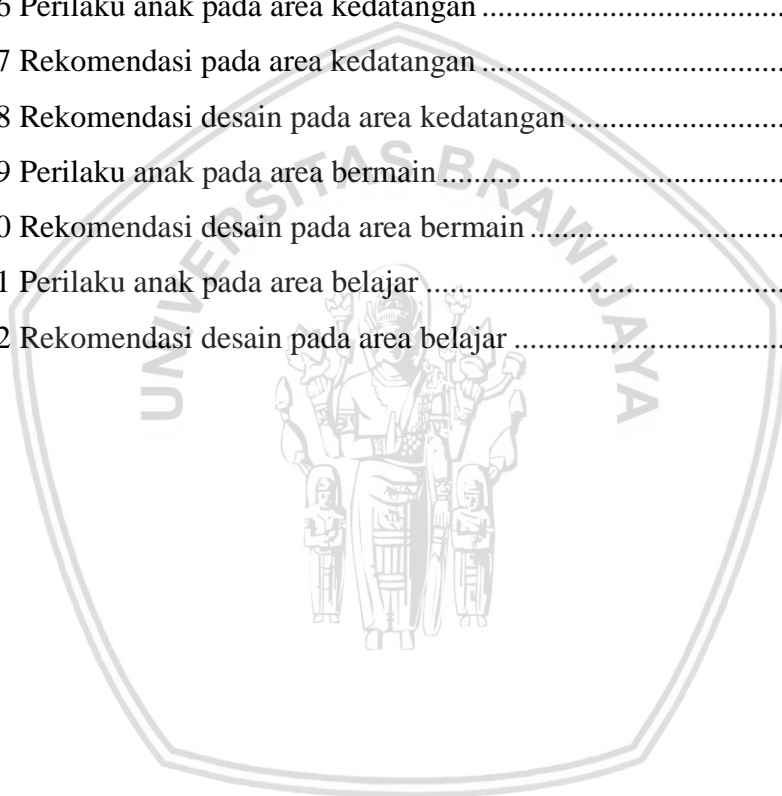
Tabel 4. 27 Pola Perilaku Anak P1 Hari 2 di Area Kedatangan	84
Tabel 4. 28 Pola Perilaku Anak P1 Hari 3 di Area Kedatangan	85
Tabel 4. 29 Overlay Perilaku P1 di Area Kedatangan	85
Tabel 4. 30 Pola Perilaku Anak P2 Hari 1 di Area Kedatangan	86
Tabel 4. 31 Pola Perilaku Anak P2 Hari 2 di Area Kedatangan	86
Tabel 4. 32 Pola Perilaku Anak P2 Hari 3 di Area Kedatangan	87
Tabel 4. 33 Overlay Perilaku P2 di Area Kedatangan	87
Tabel 4. 34 Pola Perilaku Anak P3 Hari 1 di Area Kedatangan	88
Tabel 4. 35 Pola Perilaku Anak P3 Hari 2 di Area Kedatangan	88
Tabel 4. 36 Pola Perilaku Anak P3 Hari 3 di Area Kedatangan	89
Tabel 4. 37 Overlay Perilaku P3 di Area Kedatangan	89
Tabel 4. 38 Pola Perilaku Anak P4 Hari 1 di Area Kedatangan	90
Tabel 4. 39 Pola Perilaku Anak P4 Hari 2 di Area Kedatangan	90
Tabel 4. 40 Pola Perilaku Anak P4 Hari 3 di Area Kedatangan	91
Tabel 4. 41 Overlay Perilaku P4 di Area Kedatangan	91
Tabel 4. 42 Pola Perilaku Anak P5 Hari 1 di Area Kedatangan	92
Tabel 4. 43 Pola Perilaku Anak P5 Hari 2 di Area Kedatangan	92
Tabel 4. 44 Pola Perilaku Anak P5 Hari 3 di Area Kedatangan	93
Tabel 4. 45 Overlay Perilaku P5 di Area Kedatangan	93
Tabel 4. 46 Pola Perilaku Anak P6 Hari 1 di Area Kedatangan	94
Tabel 4. 47 Pola Perilaku Anak P6 Hari 2 di Area Kedatangan	94
Tabel 4. 48 Pola Perilaku Anak P6 Hari 3 di Area Kedatangan	95
Tabel 4. 49 Overlay Perilaku P6 di Area Kedatangan	95
Tabel 4. 50 Overlay <i>Person Centered Mapping</i> pada Area Kedatangan.....	96
Tabel 4. 51 Pergerakan <i>Person Centered Mapping</i> siswa laki-laki dan Perempuan	96
Tabel 4. 52 Elemen Interior pada Area Kedatangan.....	97
Tabel 4. 53 Pola Perilaku Anak L1 Hari 1 di Area Bermain	98
Tabel 4. 54 Pola Perilaku Anak L1 Hari 2 di Area Bermain	98
Tabel 4. 55 Pola Perilaku Anak L1 Hari 3 di Area Bermain	99
Tabel 4. 56 Overlay Perilaku L1 di Area Bermain	99
Tabel 4. 57 Pola Perilaku Anak L2 Hari 1 di Area Bermain	100
Tabel 4. 58 Pola Perilaku Anak L2 Hari 2 di Area Bermain	100
Tabel 4. 59 Pola Perilaku Anak L2 Hari 3 di Area Bermain	101
Tabel 4. 60 Overlay Perilaku L2 di Area Bermain	101

Tabel 4. 61 Pola Perilaku Anak L3 Hari 1 di Area Bermain	102
Tabel 4. 62 Pola Perilaku Anak L3 Hari 2 di Area Bermain	102
Tabel 4. 63 Pola Perilaku Anak L3 Hari 3 di Area Bermain	103
Tabel 4. 64 Overlay Perilaku L3 di Area Bermain	103
Tabel 4. 65 Pola Perilaku Anak L4 Hari 1 di Area Bermain	104
Tabel 4. 66 Pola Perilaku Anak L4 Hari 2 di Area Bermain	104
Tabel 4. 67 Pola Perilaku Anak L4 Hari 3 di Area Bermain	105
Tabel 4. 68 Overlay Perilaku L4 di Area Bermain	105
Tabel 4. 69 Pola Perilaku Anak P1 Hari 1, 2, 3 di Area Bermain	106
Tabel 4. 70 Overlay Perilaku P1 di Area Bermain	106
Tabel 4. 71 Pola Perilaku Anak P2 Hari 1 di Area Bermain	107
Tabel 4. 72 Pola Perilaku Anak P2 Hari 2 di Area Bermain	107
Tabel 4. 73 Overlay Perilaku P2 di Area Bermain	108
Tabel 4. 74 Pola Perilaku Anak P3 Hari 1 di Area Bermain	109
Tabel 4. 75 Pola Perilaku Anak P3 Hari 2 di Area Bermain	109
Tabel 4. 76 Pola Perilaku Anak P3 Hari 3 di Area Bermain	110
Tabel 4. 77 Overlay Perilaku P3 di Area Bermain	110
Tabel 4. 78 Pola Perilaku Anak P4 Hari 1 di Area Bermain	111
Tabel 4. 79 Pola Perilaku Anak P4 Hari 2 di Area Bermain	111
Tabel 4. 80 Pola Perilaku Anak P4 Hari 3 di Area Bermain	112
Tabel 4. 81 Overlay Perilaku P4 di Area Bermain	112
Tabel 4. 82 Pola Perilaku Anak P5 Hari 1 di Area Bermain	113
Tabel 4. 83 Pola Perilaku Anak P5 Hari 2 di Area Bermain	113
Tabel 4. 84 Pola Perilaku Anak P5 Hari 3 di Area Bermain	114
Tabel 4. 85 Overlay Perilaku P5 di Area Bermain	114
Tabel 4. 86 Pola Perilaku Anak P6 Hari 1 di Area Bermain	115
Tabel 4. 87 Pola Perilaku Anak P6 Hari 2 di Area Bermain	115
Tabel 4. 88 Pola Perilaku Anak P6 Hari 3 di Area Bermain	116
Tabel 4. 89 Overlay Perilaku P6 di Area Bermain	116
Tabel 4. 90 Overlay <i>Person Centered Mapping</i> pada Area Bermain	117
Tabel 4. 91 Pergerakan <i>Person Centered Mapping</i> siswa laki-laki dan Perempuan	117
Tabel 4. 92 Elemen Interior pada Area Belajar	118
Tabel 4. 93 Pola Perilaku Anak L1 Hari 1 dan 2 di Area Belajar	119
Tabel 4. 94 Pola Perilaku Anak L1 Hari 3 di Area Belajar	119

Tabel 4. 95 Overlay Perilaku L1 di Area Belajar	120
Tabel 4. 96 Pola Perilaku Anak L2 Hari 1 dan 2 di Area Belajar.....	120
Tabel 4. 97 Pola Perilaku Anak L2 Hari 3 di Area Belajar	121
Tabel 4. 98 Overlay Perilaku L2 di Area Belajar	121
Tabel 4. 99 Pola Perilaku Anak L3 Hari 1 dan 2 di Area Belajar.....	122
Tabel 4. 100 Pola Perilaku Anak L3 Hari 3 di Area Belajar	122
Tabel 4. 101 Overlay Perilaku L3 di Area Belajar	123
Tabel 4. 102 Pola Perilaku Anak L4 Hari 1 di Area Belajar	123
Tabel 4. 103 Pola Perilaku Anak L4 Hari 2 di Area Belajar	124
Tabel 4. 104 Pola Perilaku Anak L4 Hari 3 di Area Belajar	124
Tabel 4. 105 Overlay Perilaku L4 di Area Belajar	125
Tabel 4. 106 Pola Perilaku Anak P1 Hari 1 dan 3 di Area Belajar.....	125
Tabel 4. 107 Pola Perilaku Anak P1 Hari 2 di Area Belajar.....	126
Tabel 4. 108 Overlay Perilaku L4 di Area Belajar	126
Tabel 4. 109 Pola Perilaku Anak P2 Hari 1 di Area Belajar.....	127
Tabel 4. 110 Pola Perilaku Anak P2 Hari 2 dan 3 di Area Belajar.....	127
Tabel 4. 111 Overlay Perilaku P2 di Area Belajar.....	128
Tabel 4. 112 Overlay Perilaku P3 di Area Belajar.....	129
Tabel 4. 113 Pola Perilaku Anak P4 Hari 1 di Area Belajar.....	130
Tabel 4. 114 Pola Perilaku Anak P4 Hari 2 dan 3 di Area Belajar.....	130
Tabel 4. 115 Overlay Perilaku P4 di Area Belajar.....	131
Tabel 4. 116 Pola Perilaku Anak P5 Hari 1 di Area Belajar.....	131
Tabel 4. 117 Pola Perilaku Anak P5 Hari 2 dan 3 di Area Belajar.....	132
Tabel 4. 118 Overlay Perilaku P5 di Area Belajar.....	132
Tabel 4. 119 Pola Perilaku Anak P6 Hari 1 dan 2 di Area Belajar.....	133
Tabel 4. 120 Pola Perilaku Anak P6 Hari 3 di Area Belajar.....	133
Tabel 4. 121 Overlay Perilaku P6 di Area Belajar.....	134
Tabel 4. 122 Overlay <i>Person Centered Mapping</i> pada Area Belajar	135
Tabel 4. 123 Pergerakan <i>Person Centered Mapping</i> siswa laki-laki dan Perempuan ..	135
Tabel 4. 124 Overlay Perilaku Anak Terhadap Tekstur Lantai di Area Kedatangan ...	141
Tabel 4. 125 Overlay Perilaku Anak Terhadap Tekstur Lantai di Area Kedatangan ...	144
Tabel 4. 126 Overlay Perilaku Anak Terhadap Tata letak Rak sepatu di Area Kedatangan	146

Tabel 4. 127 Overlay Perilaku Anak Terhadap Warna Rak Sepatu di Area Kedatangan	149
Tabel 4. 128 Overlay Perilaku Anak Terhadap Tata letak Rak Tas di Area Kedatangan	150
Tabel 4. 129 Overlay Perilaku Anak Terhadap Warna Rak Tas di Area Kedatangan..	153
Tabel 4. 130 Overlay Perilaku Anak Terhadap Tekstur Keramik Putih di Area Bermain	161
Tabel 4. 131 Overlay Perilaku Anak Terhadap Tekstur Keramik Putih di Area Bermain	162
Tabel 4. 132 Overlay Perilaku Anak Terhadap Tekstur Karpets di Area Bermain.....	164
Tabel 4. 133 Overlay Perilaku Anak Terhadap Warna Karpets di Area Bermain	166
Tabel 4. 134 Overlay Perilaku Anak Terhadap Tekstur Karpets di Area Belajar	172
Tabel 4. 135 Overlay Perilaku Anak Terhadap Tekstur Karpets di Area Belajar	174
Tabel 4. 136 Overlay Perilaku Anak Terhadap Tekstur Karpets di Area Belajar	176
Tabel 4. 137 Overlay Perilaku Anak Terhadap Tekstur Karpets di Area Belajar	179
Tabel 4. 138 Overlay Perilaku Anak Terhadap Tekstur Karpets di Area Belajar	181
Tabel 4. 139 Tabel 4. Overlay Perilaku Anak Terhadap tata Letak Meja Belajar Lingkaran di Area Belajar.....	185
Tabel 4. 140 Elemen Interior pada Area Kedatangan.....	188
Tabel 4. 141 Pembahasan Elemen Interior 1 (Pembatas ruang vertikal / Papan merah) di Area Kedatangan.....	189
Tabel 4. 142 Pembahasan Elemen Interior 2 (Pembatas ruang horizontal / lantai) di Area Kedatangan	190
Tabel 4. 143 Pembahasan Elemen Interior 3 (rak sepatu) di Area Kedatangan	191
Tabel 4. 144 Pembahasan Elemen Interior 4 (rak tas) di Area Kedatangan	192
Tabel 4. 145 Elemen Interior pada Area Kedatangan.....	192
Tabel 4. 146 Pembahasan Elemen Interior 5 (Pembatas ruang vertikal / papan coklat) di Area Bermain	193
Tabel 4. 147 Pembahasan Elemen Interior 6 (Pembatas ruang vertikal / papan biru) di Area Bermain	194
Tabel 4. 148 Pembahasan Elemen Interior 7 (Pembatas ruang horizontal / Keramik Putih) di Area Bermain	195
Tabel 4. 149 Pembahasan Elemen Interior 8 (Pembatas ruang horizontal / karpets) di Area Bermain	195

Tabel 4. 150 Elemen Interior pada Area Belajar	196
Tabel 4. 151 Pembahasan Elemen Interior 9 (Pembatas ruang vertikal / dinding) di Area Belajar.....	197
Tabel 4. 152 Pembahasan Elemen Interior 10 (Pembatas ruang horizontal / karpet) di Area Belajar	198
Tabel 4. 153 Pembahasan Elemen Interior 11 (Loker) di Area Belajar	199
Tabel 4. 154 Pembahasan Elemen Interior 12 (Meja Belajar / persegi panjang) di Area Belajar.....	200
Tabel 4. 155 Pembahasan Elemen Interior 13 di Area Belajar.....	201
Tabel 4. 156 Perilaku anak pada area kedatangan	204
Tabel 4. 157 Rekomendasi pada area kedatangan	204
Tabel 4. 158 Rekomendasi desain pada area kedatangan	205
Tabel 4. 159 Perilaku anak pada area bermain.....	205
Tabel 4. 160 Rekomendasi desain pada area bermain	206
Tabel 4. 161 Perilaku anak pada area belajar	206
Tabel 4. 162 Rekomendasi desain pada area belajar	207



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Anak usia dini merupakan periode emas perkembangan anak (Golden Age) karena pada usia ini menjadi penentu kualitas perkembangan anak, maka perlu adanya pendidikan pada usia tersebut untuk mempersiapkan ke jenjang selanjutnya. Dalam *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003* tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1 ayat 14 yang menyatakan pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang diperuntukkan bagi anak sejak lahir sampai usia 6 tahun. Perkembangan intelektual manusia pada usia empat tahun sudah mencapai 50%, usia 8 tahun 80%, dan pada usia 18 tahun bisa mencapai 100% (Bloom, 1956). Berdasarkan penelitian tersebut maka masa usia dini adalah masa golden age yang harus dioptimalkan karena sebagian besar perkembangan otak anak didominasi pada masa tersebut yakni mencapai 80% sedangkan 20% selanjutnya akan berkembang setelah masa usia dini hingga umur 18 tahun.

Pos PAUD merupakan program pemerintah yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Menurut John Locke perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh lingkungannya terutama bagi perilaku positif atau negatif. Hubungan antara lingkungan dengan manusia dan tingkah lakunya terdapat hubungan yang timbal balik dan saling terkait. Lingkungan yang baik tentunya membawa dampak positif bagi individu, sebaliknya lingkungan yang kurang baik dapat memperburuk perkembangan individu (Sarwono, 1992:33)

1.1.1 Kondisi Eksisting Pos PAUD

Kota Malang merupakan kota pendidikan. Setiap tahunnya fasilitas pendidikan di Kota Malang semakin bertambah seiring dengan meningkatnya jumlah penduduk begitu juga dengan kebutuhan fasilitas Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Menurut Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kota Malang Tahun 2013-2018 Pemerintah Kota Malang menerapkan jumlah 2 lembaga Pos PAUD tiap RW ini artinya pemerintah akan memperhatikan PAUD dari segi kuantitas di Kota Malang. Menurut Rahayu (2008) Kecamatan Lowokwaru merupakan wilayah yang memiliki fasilitas Pos PAUD yang cukup

besar. Pada 2018 jumlah Pos PAUD yang ada di Kecamatan Lowokwaru mencapai 30 Pos PAUD.

Menurut Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Pos PAUD 2011 tempat penyelenggaraan yang dapat memanfaatkan bangunan atau fasilitas umum yang tersedia di lingkungan seperti balai Desa / RW, sekolah, prasarana ibadah, atau tempat lain yang tersedia dan terjangkau oleh masyarakat. Dari petunjuk teknis tersebut khususnya dari segi kualitas prasarana yaitu bangunan kurang diperhatikan oleh pemerintah. Penggunaan bangunan yang kurang sesuai untuk prasarana pendidikan secara tidak langsung akan mempengaruhi setting fisik ruang dalam saat anak beraktivitas. Bangunan yang digunakan Pos PAUD Vinolia adalah Balai RW. Pada objek penelitian yang ada di Kecamatan Lowokwaru Kelurahan Mojolangu merupakan hasil dari musyawarah warga sekitar guna untuk meningkatkan pendidikan khususnya Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Tujuan dari warga sekitar mengelola Pos PAUD ini agar seluruh warga khususnya pada Kelurahan Mojolangu dapat merasakan pendidikan sampai dengan kalangan menengah kebawah.

Pada tahun 2013 terdapat lomba Posyandu yang diadakan oleh Kota Malang. Pos PAUD Vinolia menjadi juara ke II mewakili Kecamatan Lowokwaru. Prestasi tersebut menunjukkan baiknya pengelolaan yang ada di Pos PAUD Vinolia. Secara umum kegiatan belajar mengajar dilakukan di dalam kelas yang terbagi atas beberapa area, sehingga keberadaan aspek interior sangat erat kaitannya dengan perilaku anak di dalam kelas.

1.1.2 Perilaku Anak pada Pos PAUD

Perilaku menurut Soekidjo Notoatmodjo, 1987 dapat diartikan sebagai berfikir, bersikap dimana merupakan refleksi dari bermacam-macam aspek mulai dari fisik maupun non-fisik. Selain itu perilaku dapat diartikan reaksi psikis seorang terhadap lingkungannya. Reaksi tersebut dibagi menjadi 2 yaitu dalam bentuk pasif (tanpa tindakan) dan aktif (dengan tindakan). Menurut Ensiklopedi Amerika, perilaku diartikan sebagai suatu aksi dan reaksi organisme terhadap lingkungannya, hal ini berarti bahwa perilaku baru akan terwujud bila ada sesuatu yang diperlukan untuk menimbulkan tanggapan yang disebut rangsangan, dengan demikian maka suatu rangsangan tertentu akan menghasilkan perilaku tertentu pula.

Suatu lembaga pendidikan khususnya pada Pos PAUD terdapat suatu kegiatan di dalamnya. Kegiatan tersebut yaitu kegiatan belajar mengajar yang terjadi suatu interaksi antara guru dan murid. Dalam menyampaikan suatu materi menurut hasil wawancara

mengacu pada kurikulum 2013 yang dibuat oleh Kemendikbud. Fungsi kurikulum ini digunakan untuk mencapai suatu tujuan pendidikan yang diharapkan.

Bermain sambil belajar, merupakan slogan yang sesuai dengan karakteristik kurikulum untuk anak usia dini karena disebutkan didalam kurikulum kegiatan pembelajaran anak pada usia dini. Kegiatan belajar dalam perspektif “belajar sambil bermain” merupakan efek bawah sadar sehingga hasil belajar diidentikan dengan hasil pemerolehan. Melalui permainan itulah anak memperoleh berbagai kemampuan seperti kemampuan berkomunikasi, kemampuan berbahasa, kemampuan bersosialisasi, kemampuan memenejemen emosi, dan kemampuan berfikir logis-matematis.

Bermain merupakan dunia dan juga sarana anak untuk belajar. Memberikan anak kesempatan untuk bermain berarti memberikan kesempatan pada mereka untuk belajar. Memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar dengan cara cara yang dapat dikategorikan sebagai bermain berarti telah berusaha membuat pengalaman belajar itu dirasakan dan dipersepsikan secara alami oleh anak yang bersangkutan sehingga menjadi bermakna baginya (Solehuiddin, 2000).

Menurut John Dewey anak selalu ingin mengeksplorasi suatu lingkungan dan dari lingkungan anak mendapatkan suatu manfaat. Saat mengeksplorasi pada lingkungannya anak mendapatkan suatu permasalahan pribadi dan sosial. Hal ini mendorong anak untuk menggunakan pengetahuan yang dimilikinya secara aktif untuk menyelesaikan permasalahan. Lebih lanjut mengenai proses belajar anak usia dini, bredekamp dan copple, 1997 mengatakan bahwa anak belajar secara aktif dari kegiatan mengamati dan berpartisipasi dengan anak-anak lain dan orang yang lebih dewasa, termasuk guru dan orang tuanya. Anak-anak perlu membuat hipotesis dan mengujinya melalui interaksi sosial, manipulasi fisik, dan proses berfikir sendiri (mengamati apa yang terjadi, merefleksikan temuannya, membuat pertanyaan dan memformulasikan jawaban).

Pada penelitian sebelumnya menyatakan bahwa sebuah lingkungan fisik memiliki peran penting dalam tumbuh kembang anak ditandai dengan perilaku anak (Diyanti.OA, 2014). Selain itu juga lingkungan fisik (pembatas ruang dan perabot) yang sering ditangkap oleh panca indra anak memiliki intensitas interaksi yang tinggi dengan anak. Dalam observasi awal pada objek penelitian Pos PAUD Vinolia yang menggunakan bangunan balai RW sehingga mempengaruhi ruang dalam dan juga aspek interior di dalamnya teridentifikasi perilaku yang seharusnya tidak dilakukan seperti duduk sambil berlutut, dan

menaruh tas sambil jongkok. Perilaku yang muncul tersebut selanjutnya akan dilakukan penelitian mengenai perilaku anak terhadap lingkungan fisik yang memiliki interaksi tinggi terhadap anak, dalam hal ini yaitu aspek interior yang ada pada objek penelitian.



1.2 Identifikasi Masalah

1. Perilaku anak usia dini dengan setting fisik menggunakan bangunan balai RW yang mempengaruhi ruang dalam dan juga aspek interior sehingga teridentifikasi perilaku yang seharusnya tidak dilakukan salah satunya duduk sambil berlutut dan menaruh tas sambil jongkok sehingga perlu dikaji aspek interior terhadap perilaku anak.

1.3 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pola perilaku anak pada Pos PAUD Vinolia yang dipengaruhi oleh aspek interior ruang dalam bangunan Balai RW?

1.4 Batasan Masalah

1. Pada kajian ini aspek yang diangkat adalah lingkungan fisik berupa perabot dan pembatas ruang yang memiliki interaksi tinggi dengan anak.
2. Perabot berupa: meja, kursi, loker, dan rak.
3. Pembatas ruang berupa lantai dan dinding

1.5 Tujuan

1. Mengetahui pola perilaku anak yang dipengaruhi oleh aspek interior ruang dalam bangunan Balai RW.

1.6 Manfaat

1. Bagi bidang keilmuan arsitektur
Sebagai pengembangan keilmuan, khususnya tentang pola perilaku anak yang terjadi pada setting fisik yang berbeda
2. Bagi Lembaga Pendidikan (Pos PAUD Vinolia)
Sebagai rekomendasi untuk dapat menata aspek interior pada suatu ruang sehingga memunculkan pola perilaku pada kelas sesuai yang diharapkan.
3. Bagi Pemerintah
Sebagai hasil masukan bagaimana pola perilaku anak pada setting fisik yang seharusnya tidak digunakan dalam penelitian ini yaitu balai RW.

1.7 Sistematika Laporan

BAB I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang tentang permasalahan yang ada pada Pos PAUD Vinolia Malang serta beberapa kajian tentang perilaku anak yang akan diangkat sebagai fokus kajian. Identifikasi masalah yang akan difokuskan dalam kajian, rumusan masalah, tujuan, manfaat, sistematika laporan, dan kerangka pemikiran penulis.

BAB II Tinjauan Pustaka

Berisi tentang kajian pustaka yang berhubungan dengan kajian, baik arsitektural maupun non-arsitektural. Kajian arsitektural terkait dengan beberapa standar tertentu terkait aspek interior. Sedangkan kajian non-arsitektural terkait dengan perilaku anak.

BAB III Metode Penelitian

Berisi tentang metodologi yang akan diterapkan dalam kajian, diantaranya fokus penelitian, lokasi penelitian, metode pengumpulan data, variabel penelitian, dan tahap penelitian.

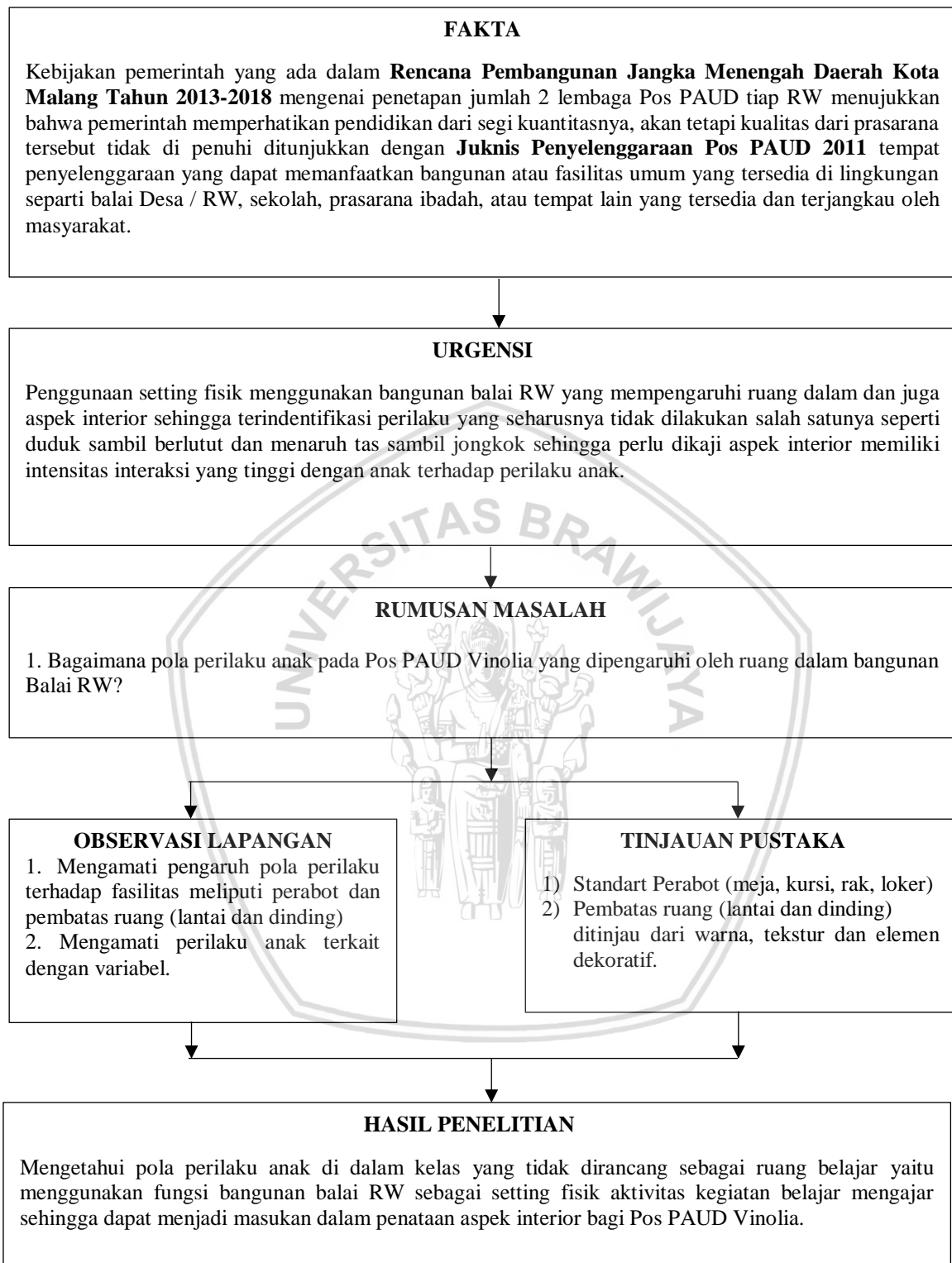
BAB IV Hasil Pembahasan

Berisi tentang data eksisting objek penelitian beserta hasil analisis yang dilakukan. Hasil analisis tersebut merupakan hasil penelitian yang berupa bahan evaluasi tentang kesesuaian aspek interior yang terkait dengan psikomotorik anak terhadap ketentuan standar yang berlaku

BAB V Penutup

Berisi tentang kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran dari penulis untuk penelitian selanjutnya.

1.8 Kerangka Berfikir



BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

2.1.1 Definisi PAUD

Menurut **Pasal 1 ayat 14 UU No 20 Tahun 2003** PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

2.1.2 Sarana dan Prasarana pada PAUD

Sarana: Segala sesuatu (bisa berupa syarat atau upaya) yang sapat dipakai sebagai alat atau media dalam mencapai maksud atau tujuan (Kamus Besar BI, 2002:999). *Prasarana*: Segala sesuatu yang merupakan penunjang utama terselenggaranya suatu proses (usaha, pembangunan, proyek, dsb), (Kamus Besar BI, 2002:893).

Berikut jenis sarana dan prasarana yang ada di PAUD menurut **Pedoman Sarana dan Prasarana Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2014**, yaitu sebagai berikut:

1. Sarana, meliputi
 - a. **Bahan belajar**; yaitu segala bentuk informasi yang disediakan oleh pendidik, berupa isi / pesan dalam buku maupun non buku, yang dapat dipelajari anak pada saat mereka bermain/belajar, baik direncanakan maupun tidak.
 - b. **Media belajar**; Yaitu sarana fisik untuk menyampaikan bahan belajar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan tindakan dalam rangka menumbuhkan motivasi anak untuk belajar. Contoh: buku, DVD, Alat Permainan Edukatif (APE), dan alat peraga
2. Prasarana, meliputi
 - a. Persyaratan Umum
 - 1) Persyaratan Meubel

Meubel adalah salah satu bagian dari prasarana PAUD yang digunakan dalam kegiatan belajar melalui bermain yang dapat dipindahkan dan disusun, serta disediakan sesuai dengan keperluan serta dapat digunakan secara langsung dan tidak langsung.

a) Jenis dan Fungsi

Dilihat dari fungsinya, jenis meubel dapat dikelompokkan menjadi:

- Meubel penunjang belajar anak, seperti: meja dan kursi anak, lemari atau rak penyimpanan alat bermain, loker anak, papan pajangan hasil karya anak, rak sepatu, gantungan tas, dll.
- Meubel penunjang kegiatan kelembagaan, seperti: meja dan kursi guru, meja dan kursi tamu, lemari guru, rak penyimpanan data anak, dll.

b) Jumlah

Meubel disesuaikan dengan keperluan dan tuntutan aktivitas anak didik dalam kegiatan belajar melalui bermain. Misalnya jumlah loker disesuaikan dengan jumlah anak didik yang ada dalam satu kelompok usia.

c) Ukuran dan Bentuk

Ukuran dan bentuk meubel disesuaikan dengan faktor Antropometri dan Ergonomi.

- Antropometri pada dasarnya mempelajari cara penentuan ukuran meubel berdasarkan pertimbangan dimensi tubuh peserta didik.
- Ergonomi mempelajari cara penentuan bentuk dan ukuran meubel berdasarkan pertimbangan kenyamanan peserta didik untuk melakukan aktivitas.

d) Spesifikasi

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar anak nyaman menggunakan meja dan kursi, yaitu:

- Ukuran tinggi kaki kursi anak sama dengan panjang kaki anak dari telapak kaki sampai dengan lutut, sehingga telapak kaki rata dengan lantai dan bagian bawah paha tidak menekan tempat duduk.
- Cukup jarak antara bagian bawah meja dengan paha anak 3) Posisi siku kira-kira sama tinggi dengan daun meja
- Sandaran untuk punggung tepat di bawah tulang belikat
- Cukup antara jarak antara sandaran dan bidang dudukan

- e) Desain meubel disesuaikan dengan pertumbuhan dan aspek psikologis anak didik dengan mempertimbangkan:

Mudah pembuatan dan dapat diproduksi secara masal

Mudah pemeliharaan dan mudah dibersihkan

Mempunyai pola dasar sederhana, mudah digabungkan atau berdiri sendiri

Mudah dan ringkas untuk disimpan dan disusun

Fleksibel sehingga mobilitas perabot tinggi

- f) Bahan Meubel

Pemilihan bahan harus diusahakan dari bahan lokal yang kuat dan mudah didapat.

- Dari bahan kayu

Bagian tepi dan permukaan kayu harus bersih dari serpihan berujung tajam (*splinter*). Permukaan kasar dapat disebabkan oleh tidak bersihnya pemotongan atau penghalusan material.

- Bahan Kawat dan batang logam

Prasarana tertentu terkadang memerlukan kawat atau batang logam untuk mendukung fungsinya. Karena itu, untuk menjaga keamanan anak bermain, kawat atau batang logam itu harus lulus uji bahwa jika patah tidak menimbulkan ujung runcing dan tepi tajam, tidak berkarat/korosi.

b. Persyaratan Khusus

- 1) Penataan ruangan memfasilitasi semua aspek perkembangan anak
- 2) Penataan ruangan dapat diakses dengan mudah oleh anak
- 3) Jika ruangan bertingkat, kemiringan tangga maksimal 300 dengan lebar pijakan minimal 30 cm dan tinggi minimal 15 cm.
- 4) Lantai mudah dibersihkan dan tidak licin
- 5) Dapur harus bersih, aman dan bisa diakses anak dengan pengawasan pendidik/orang dewasa
- 6) Dinding dan perabot menggunakan warna-warna natural yang membangun antusias anak dalam belajar
- 7) Dinding sebaiknya tidak dilukis agar dapat dimanfaatkan sesuai dengan konsep pembelajaran

- 8) Ruang kegiatan di dalam harus memiliki pintu yang memadai untuk akses keluar dan masuk ruangan serta dapat dikunci dengan baik saat tidak digunakan.
- 9) Jika kegiatan belajar dilaksanakan di luar /di halaman maka dipilih area yang datar, bersih dan aman untuk anak. Bila diperlukan, alas bermain dapat menggunakan karpet, tikar atau bahan lain yang aman untuk anak.
- 10) Kamar mandi dapat diakses langsung, baik dari dalam maupun dari luar ruangan
- 11) Tempat kegiatan yang berhubungan dengan air perlu memperhatikan: sumber air, lantai yang tidak licin, dan sanitasi agar air tidak menggenang dan tidak membahayakan anak
- 12) Memiliki jalur evakuasi apabila terjadi bahaya
- 13) Jika ruangan menggunakan partisi sebagai pembatas, maka gunakan partisi setinggi anak saat berdiri

2.1.3 Tinjauan Aktivitas di PAUD

Terdapat kegiatan pada PAUD, mulai datang hingga kembali pulang. Berikut contoh kegiatan pada PAUD menurut Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Pos PAUD tahun 2013

Tabel 2. 1 Tabel Jadwal Kegiatan Harian Pos Paud (usia 2-6 tahun)

Waktu	Kegiatan
07.00	Kedatangan pendidik, menata tempat main
07.30	Penyambutan anak, waktu bermain bebas
08.00	Main Pembukaan: ikrar dan main gerakan kasar bersama kelompok lain
08.20	Transisi menuju kelompok, antri ke toilet, minum
08.30	Waktu di lingkaran I: pijakan sebelum main
09.00	Waktu bermain: pijakan selama main.
09.45	Waktu beres-beres, kebersihan diri, minum
10.00	Waktu di lingkaran II: pijakan setelah main
10.20	Makan bekal bersama: mencek bekal anak, membiasakan berbagi, adab makan
10.40	Penutup: mendongeng, bernyanyi, pesan-pesan, berdoa, bergilir pulang.
11.00	Anak-anak Pulang
11.10	Pendidik merapikan tempat, melengkapi catatan
11.30	Diskusi: evaluasi kegiatan hari ini & rencana kegiatan berikutnya
12.00	Pendidik pulang

2.1.4 Kurikulum

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian tersebut, terdapat dua dimensi kurikulum. Dimensi pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini yang diberlakukan mulai tahun ajaran 2014/2015 memenuhi kedua dimensi tersebut.

Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini dikembangkan dengan mengacu pada teori pendidikan berbasis standar dan kurikulum berbasis kompetensi. Pendidikan berbasis standar menetapkan adanya standar nasional sebagai kualitas minimal penyelenggaraan

pendidikan. Standar tersebut terdiri dari standar tingkat pencapaian perkembangan anak, standar isi, standar proses, standar penilaian pendidikan, standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, dan standar pembiayaan. Proses pengembangan kurikulum secara langsung berlandaskan pada empat standar yakni standar tingkat pencapaian perkembangan anak, standar isi, standar proses, dan standar penilaian pendidikan. Sementara itu, empat standar lainnya dikembangkan lebih lanjut untuk mendukung implementasi kurikulum.

A. Kompetensi Inti

Kompetensi Inti Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini merupakan gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan PAUD usia 6 (enam) tahun. Kompetensi Inti mencakup:

1. Kompetensi Inti-1 (KI-1) untuk kompetensi inti sikap spiritual.
2. Kompetensi Inti-2 (KI-2) untuk kompetensi inti sikap sosial.
3. Kompetensi Inti-3 (KI-3) untuk kompetensi inti pengetahuan.
4. Kompetensi Inti-4 (KI-4) untuk kompetensi inti keterampilan.

KOMPETENSI INTI	
KI-1	Menerima ajaran agama yang dianutnya
KI-2	Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman
KI-3	Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar, dan mengomunikasikan melalui kegiatan bermain
KI-4	Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar merupakan tingkat kemampuan dalam konteks muatan pembelajaran, tema pembelajaran, dan pengalaman belajar yang mengacu pada Kompetensi

Inti. Rumusan Kompetensi Dasar dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik dan kemampuan awal anak serta tujuan setiap program pengembangan. Kompetensi Dasar dibagi menjadi empat kelompok sesuai dengan pengelompokkan kompetensi inti yaitu:

1. Kelompok 1: kelompok Kompetensi Dasar sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1;

2. Kelompok 2: kelompok Kompetensi Dasar sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2;

3. Kelompok 3: kelompok Kompetensi Dasar pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3; dan

4. Kelompok 4: kelompok Kompetensi Dasar keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4.

Uraian dari setiap Kompetensi Dasar untuk setiap kompetensi inti adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Kompetensi Dasar Pos PAUD

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
KI-1. Menerima ajaran agama yang dianutnya	1.1. Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
	1.2. Menghargai diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan
KI-2. Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin	2.1. Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat

Lanjutan Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Pos PAUD

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerjasama, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman	2.2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu
	2.3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
	2.4. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis
	2.5. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
	2.6. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
	2.7. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan
	2.8. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian
	2.9. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya
	2.10. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kerjasama
	2.11. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri
	2.12. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap jujur
	2.13. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap rendah hati dan santun kepada orang tua, pendidik, dan teman
KI-3. Mengenal diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain dan satuan PAUD dengan cara: mengamati dengan indra (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba); menanya; mengumpulkan informasi; menalar; dan	3.1. Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
	3.2. Mengenal perilaku baik sebagai cerminan akhlak mulia
	3.3. Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
	3.4. Mengetahui cara hidup sehat
	3.5. Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
	3.6. Mengenal benda-benda disekitarnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya)

Lanjutan Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Pos PAUD

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
mengomunikasikan melalui kegiatan bermain	3.7. Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
	3.8. Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
	3.9. Mengenal teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll)
	3.10. Memahami bahasa reseptif (menyimak dan membaca)
	3.11. Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	3.12. Mengenal keaksaraan awal melalui bermain
	3.13. Mengenal emosi diri dan orang lain
	3.14. Mengenal kebutuhan, keinginan, dan minat diri
	3.15. Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni
KI-4. Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia	4.1. Melakukan kegiatan beribadah sehari-hari dengan tuntunan orang dewasa
	4.2. Menunjukkan perilaku santun sebagai cerminan akhlak mulia
	4.3. Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
	4.4. Mampu menolong diri sendiri untuk hidup sehat
	4.5. Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
	4.6. Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
	4.7. Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi,

Lanjutan Tabel 2.1 Kompetensi Dasar Pos PAUD

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
	gerak tubuh, dll tentang lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
	4.8. Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)
	4.9. Menggunakan teknologi sederhana (peralatan rumah tangga, peralatan bermain, peralatan pertukangan, dll) untuk menyelesaikan tugas dan kegiatannya
	4.10. Menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca)
	4.11. Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal)
	4.12. Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
	4.13. Menunjukkan reaksi emosi diri secara wajar
	4.14. Mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat
	4.15. Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

Pada kompetensi inti yang digunakan yaitu yang terkait dengan ranah arsitektur yaitu KI-2 anak memiliki sikap disiplin yang nantinya dianalisis terkait perilaku terhadap tata letak perabot dan KI-3 anak mengenali lingkungan dengan cara mengamati dengan indra (melihat dan meraba) yang nantinya dianalisis terkait warna dan tekstur terhadap perilaku anak.

2.2 Tinjauan Anak Usia Dini

2.2.1 Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1991). Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosioemosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut (Augusta, 2012).

2.2.2 Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Menurut Siti Aisyah,dkk (2010: 1.4-1.9) karakteristik anak usia dini antara lain;

- a) memiliki rasa ingin tahu yang besar,

- b) keinginan bermain yang tinggi karena sebuah sarana yang dapat mengembangkan anak secara optimal.
- b) merupakan pribadi yang unik,
- c) suka berfantasi dan berimajinasi,
- d) masa paling potensial untuk belajar,
- e) menunjukkan sikap egosentris,
- f) memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek,

Rentang perhatian anak usia 5 tahun untuk dapat duduk tenang memperhatikan sesuatu adalah sekitar 10 menit, kecuali hal-hal yang biasa membuatnya senang. Anak sering merasa bosan dengan satu kegiatan saja. Bahkan anak mudah sekali mengalihkan perhatiannya pada kegiatan lain yang dianggapnya lebih menarik (Kohlberg, 1958)

2.3 Tinjauan Pola Perilaku (*Behaviour*)

2.3.1 Arsitektur Perilaku

Menurut Vitruvius arsitektur adalah ilmu dan seni merancang yang harus memperhatikan tiga hal dalam suatu rancangan yaitu firmitas (kekuatan atau konstruksi), utilitas (kegunaan atau fungsi) dan venustas (keindahan atau estetika). Dari masa ke masa berkembangnya ilmu pengetahuan menjadikannya semakin kompleks maka perilaku manusia semakin diperhitungkan dalam proses perancangan yang sering disebut sebagai pengkajian lingkungan perilaku dalam arsitektur.

2.3.2 Pengertian Behaviorisme (Perilaku)

Kata perilaku menunjukkan manusia dalam aksinya, berkaitan dengan aktivitas manusia secara fisik, berupa interaksi manusia dengan sesamanya ataupun dengan lingkungan fisiknya (Tandal dan Egam, 2011).

Teori behaviorisme hanya menganalisa perilaku yang tampak, dapat diukur, dilukiskan, dan diramalkan. Teori kaum behavioris lebih dikenal dengan nama teori belajar, karena seluruh perilaku manusia adalah hasil belajar. Belajar artinya perubahan perilaku manusia sebagai pengaruh lingkungan. Behaviorisme tidak mempersoalkan apakah manusia itu baik atau jelek, rasional atau emosional; behaviorisme hanya ingin mengetahui bagaimana perilakunya dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungan. Dalam arti teori belajar yang lebih menekankan pada tingkah laku manusia. Memandang individu sebagai makhluk reaktif yang memberi respon terhadap lingkungan.

2.3.3 Setting Perilaku

Setting merupakan istilah yang digunakan dalam kajian arsitektur lingkungan (fisik) dan perilaku, yang menunjuk pada hubungan integrasi antara ruang (lingkungan fisik secara spasial) dengan segala aktivitas individu/sekelompok individu dalam kurun waktu tertentu (Setiawan, 1995). Setting dapat juga diartikan sebagai pengertian setting diartikan sebagai tatanan suatu lingkungan yang dapat mempengaruhi perilaku manusia, artinya di tempat yang sama, perilaku manusia dapat berbeda kalau tatanannya berbeda (Sarwono, 2001).

Barker dan Wright (1968) dalam Laurens (2005:175) mengungkapkan ada kelengkapan kriteria yang harus dipenuhi oleh sebuah entitas, agar dapat dikatakan sebagai sebuah behaviour setting yang merupakan suatu kombinasi yang stabil antara aktivitas, tempat, dengan kriteria sebagai berikut :

1. Terdapat suatu aktifitas berulang, berupa suatu pola perilaku (*standing pattern of behavior*). Dapat terdiri atas satu atau lebih pola perilaku ekstraindividual.
2. Dengan tata lingkungan tertentu (*Circumfacent milieu*), milieu ini berkaitan dengan pola perilaku.
3. Membentuk suatu hubungan yang sama antar keduanya, (*synomorphy*)
4. Dilakukan pada periode waktu tertentu

2.3.4 Sistem Aktivitas

Dalam suatu pengamatan *behaviour setting*, menurut Laurens (2005) dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

A. Menggunakan *Time Budget*

Pada *time budget* ini memungkinkan orang mengurai suatu aktivitasnya sehari-hari, mingguan atau musiman kedalam *behavior setting*. Kegunaan *time budget* untuk menunjukkan bagaimana seseorang menggunakan waktunya (Michelson dan Reed, 1975).

- i. Jumlah waktu yang dialokasikan untuk kegiatan tertentu, dengan variasi waktu dalam sehari, seminggu, atau semusim.
- ii. Frekuensi dari aktivitas dan jenis aktivitas yang dilakukan.
- iii. Pola tipikal dari aktivitas yang dilakukan.

B. Melakukan sensus

Untuk mendapatkan data mengenai pola interaksi dalam lingkungan tersebut, dilakukan sejumlah pengamatan yang membandingkan bagian demi bagian dalam sebuah lingkungan, atau membandingkan lingkungan yang sama pada waktu yang berbeda, dan membandingkan lingkungan yang berbeda sama sekali. Biasanya tahun dilakukannya survey atau pengamatan merupakan suatu interval tertentu untuk mendapatkan data rata – rata dari fluktuasi perubahan yang mungkin terjadi karena adanya pergantian penghuni, musim, atau faktor lain.

Hal yang dapat mewakili data pengamatan *behavior Setting* meliputi :

1. Manusia (siapa yang datang, ke mana dan mengapa, siapa yang mengendalikan setting?);
2. Karakteristik ukuran (berapa banyak orang per jam ada di dalam *setting* bagaimana ukuran *setting* secara fisik, berapa sering dan berapa lama *setting* itu ada?);
3. Objek (ada berapa banyak objek dan apa jenis objek yang dipakai dalam *Setting*, kemungkinan apa saja yang ada bagi stimulasi, respon, dan adaptasi?);
4. Pola aksi (aktivitas apa saja yang terjadi di sana, seberapa sering terjadi pengulangan yang dilakukan orang?).

C. Studi asal dan tujuan

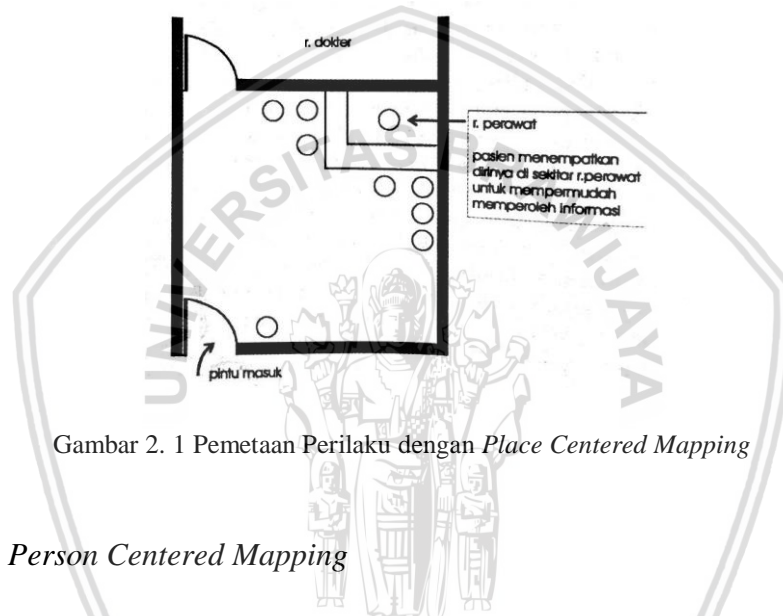
Studi asal dan tujuan adalah suatu studi yang mengamati, mengidentifikasi awal dan akhir dari suatu pergerakan. Studi semacam ini menggambarkan pola perilaku yang sesungguhnya terjadi, bukan hanya seperti yang dibayangkan oleh arsitek, melainkan yang membentuk kehidupan seseorang atau sekelompok orang. Studi asal dan tujuan merupakan pendekatan makro yang dapat diterapkan pada skala tahun atau skala bangunan.

2.3.5 Behavior Mapping

Pada observasi atau pengamatan terdapat dua model dalam penelitian arsitektur dan perilaku manusia, yaitu *place centered mapping* dan *person centered mapping*.

A. *Place Centered Mapping*

Pada metode ini digunakan untuk mengetahui manusia atau suatu kelompok berperilaku dalam suatu situasi waktu dan tempat tertentu. Pada metode ini digunakan pada tempat yang spesifik kecil atau besar.



Gambar 2. 1 Pemetaan Perilaku dengan *Place Centered Mapping*

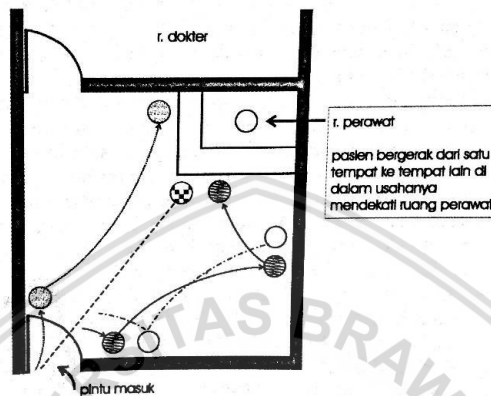
B. *Person Centered Mapping*

Pada metode ini yang ditekankan adalah pergerakan manusia pada waktu tertentu sesuai hasil yang diharapkan. Pengamatan menggunakan metode ini tidak hanya pada satu tempat atau lokasi tertentu saja melainkan beberapa tempat atau lokasi. Pada metode ini peneliti harus berhadapan dengan seseorang atau kelompok manusia yang khusus diamati.

Langkah-langkah yang harus dilakukan dalam menggunakan teknik ini adalah sebagai berikut :

- Menentukan jenis sampel person yang akan diamati (aktor atau penggunaan ruang secara individu)
- Menentukan waktu pengamatan (pagi, siang dan malam)
- Mengamati aktivitas yang dilakukan dari masing-masing sampel person
- Mencatat aktivitas sampel person yang diamati dalam matriks atau table.

Metode *person centered mapping* dilakukan dengan membuat alur sirkulasi sampel person di area yang diamati atau di peta untuk mengetahui dari mana dan kemana orang pergi dengan mengidentifikasi arah lintasan pergerakannya. Metoda lain yang dikenalkan oleh Sommer adalah *Phsyscal traces* atau jejak-jejak fisik. Pengamatan terhadap jejak-jejak fisik hasilnya dapat disajikan dalam bentuk rekaman tanda-tanda yang ditinggalkan oleh kegiatan yang berlangsung sebelumnya.



Gambar 2. 2 Pemetaan Perilaku dengan *Person Centered Mapping*

2.4 Sistem Setting (Ruang)

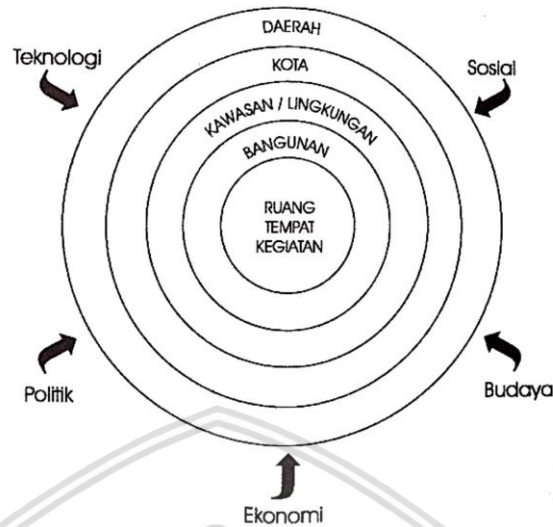
Dalam pembentukan suatu lingkungan terdapat dua kategori pembentuk suatu lingkungan yaitu adalah lingkungan alami (*natural environment*) dan lingkungan buatan (*built environment*). Lingkungan alami adalah suatu lingkungan yang belum banyak dirancang dan dibentuk oleh manusia, sedangkan lingkungan buatan adalah lingkungan yang telah dibentuk atau telah banyak mendapatkan intervensi dari manusia dan keduanya saling terkait dan bergantung.

Dalam kajian arsitektur dan lingkungan dan perilaku, karena secara umum banyak manusia menghabiskan waktunya pada lingkungan buatan (baik dalam skala kecil atau skala besar) maka fokus perhatian biasanya diberikan pada lingkungan yang terbangun daripada lingkungan alami.

2.4.1 Setting dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku

Pada setting dan perilaku manusia terdapat pengaruh timbal balik antara keduanya dalam menganalisis skala mikro (kecil) hingga makro (besar). Pada penelitian ini menggunakan penggunaan skala mikro yang mencakup suatu bangunan atau ruangan tertentu dengan hubungan antara lingkungan dan manusia, dalam skala kecil atau mikro

terdapat beberapa komponen variabel yang mempengaruhi suatu pengguna skala mikro didalamnya. (Arsitektur Lingkungan dan Perilaku, 2010).



Gambar 2. 3 Tingkatan sistem ruang tempat setting perilaku terjadi

2.4.2 Faktor yang mempengaruhi Behaviorisme (Perilaku) Skala Mikro

Perilaku manusia dan hubungannya dalam suatu setting perilaku sebenarnya berkaitan erat dan terpengaruh terhadap terjadinya timbal balik diantara setting tersebut dengan perilaku manusia. Dengan kata lain, apabila terdapat perubahan setting yang disesuaikan dengan suatu kegiatan, maka akan ada imbas atau pengaruh terhadap perilaku manusia, dalam skala kecil atau mikro dan variabel – variabel berikut yang dapat mempengaruhi perilaku manusia (Haryadi dan B. Setiawan, 1995 dalam buku Arsitektur dan Lingkungan Perilaku) dan (Joyce Marcella Laurens dalam buku Arsitektur dan Perilaku Manusia) , antara lain;

a. Ruang (rooms)

Hal terpenting dari pengaruh ruang terhadap perilaku manusia adalah fungsi dan pemakaian ruang tersebut. Perancangan fisik ruang memiliki variabel yang berpengaruh terhadap perilaku pemakainya, seperti ruangan yang memiliki plafond tinggi memberikan efek psikologi terhadap penggunanya menjadi luas, dan sebaliknya ruangan yang memiliki plafond rendah memberikan efek psikologi penggunanya menjadi sempit dan sesak.

b. Ukuran dan Bentuk

Ukuran dan bentuk merupakan variabel yang tetap (fixed-system) dan ukuran dan bentuk ruang harus disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi, ukuran yang terlalu besar

atau kecil akan mempengaruhi psikologis dan tingkah laku penggunanya, sebagai contoh masjid yang luas dan tinggi memberikan pengaruh psikologis kesan kecil terhadap penggunanya dan tidak berdaya bagi orang yang ada didalamnya.

c. Perabot dan Penataannya

Bentuk penataan perabot harus disesuaikan dengan sifat dari kegiatan yang ada di ruang tersebut, semakin banyak perabot memberikan kesan ruang yang sempit dan penataan yang simetris memberi kesan kaku, dan resmi. Sedangkan penataan asimetris lebih berkesan dinamis dan kurang resmi pada ruangan.

d. Warna

Warna memiliki peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang dan mendukung terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Pada ruang, pengaruh warna tidak hanya menimbulkan suasana panas atau dingin, tetapi warna juga dapat mempengaruhi kualitas ruang tersebut.

e. Suara, Temperatur dan Pencahayaan

Suara diukur dengan desibel, akan berpengaruh buruk bila terlalu keras. Demikian pula dengan temperatur dan pencahayaan berkaitan pada kenyamanan pengguna suatu ruang, ruang yang dengan bukaan yang sedikit dapat mempengaruhi psikologis seseorang seperti kesan pada pengguna menjadi panas dan merasa pengap, demikian juga saat temperature atau pencahayaan yang minim dapat membuat kegiatan pada ruangan tersebut tidak maksimal, dan pada pencahayaan dapat digunakan sebagai unsur estetika untuk menampilkan objek atau memberi efek-efek khusus dari sudut-sudut ruangan.

2.5 Tinjauan Perancangan Interior

2.5.1 Elemen Pembentuk Ruang

Elemen pembentuk ruang menjadi hal penting dalam perancangan karena berpengaruh pada hasil rancangan. Dalam suatu ruang anak lebih tertarik pada suatu yang bersifat visual atau apa yang mereka lihat, sehingga elemen interior yang berhubungan langsung dengan perilaku anak yaitu lantai dan dinding. Material yang digunakan pada masing-masing elemen dapat memunculkan kesan yang berbeda. Berikut ini material yang biasa digunakan pada elemen pembentuk ruang.

A. Lantai

Lantai merupakan bagian dasar dari suatu ruang yang dapat menunjang aktivitas dalam ruang serta membentuk karakter ruang. Menurut Kusmowidagdo (2010) pemilihan material lantai pada lantai tidak licin dan sebaiknya bertekstur kasar agar anak tidak jatuh saat melakukan pergerakan motorik kasar yaitu berjalan, berlari dan melompat. Adapun material penutup lantai yang umumnya digunakan didalam ruang adalah sebagai berikut:

- Lantai Plester

Jenis lantai ini tergolong jenis lantai yang sederhana. Lantai plester merupakan campuran dari semen dan pasir yang diaplikasikan sebagai penutup lantai. Warna yang ditimbulkan pun sama dengan warna semen-pasir dan cenderung lebih gelap. Kesan yang ditimbulkan lantai plester cenderung dingin dan keras. Tekstur pada lantai ini halus sehingga terkesan licin pada permukaannya.

- Lantai Keramik

Lantai keramik diaplikasikan pada rumah tinggal dan jenis hunian lain. Lantai keramik memiliki karakteristik anti goresan, mudah dibersihkan tahan lama, tidak tembus air. Karakteristik yang muncul dari jenis lantai ini adalah permukaan yang halus dipadukan dengan garis-garis yang muncul pada nat lantai sehingga tidak licin.

- Lantai Marmer

Lantai marmer biasa diaplikasikan pada bangunan privat maupun bangunan publik yang berkesan mewah. Berbahan dasar dari batu marmer yang diolah, lantai ini memiliki karakteristik yang dingin, licin dan keras

- Lantai Kayu / Parket

Lantai parket berbahan kayu atau kayu olahan memiliki karakteristik yang hangat dan santai. Lantai jenis ini sering diaplikasikan pada ruang-ruang yang membutuhkan kesan hangat dan akrab misalnya pada area belajar.

B. Dinding

Dinding adalah suatu struktur padat yang membatasi dan kadang melindungi suatu area. Umumnya, dinding membatasi suatu bangunan dan menyokong struktur lainnya, membatasi ruang dalam bangunan menjadi ruangan-ruangan, atau melindungi atau membatasi suatu ruang di alam terbuka. Dinding bangunan memiliki dua fungsi utama, yaitu menyokong atap dan langit-langit, membagi ruangan, serta melindungi terhadap intrusi dan cuaca. Menurut Kusmowidagdo (2010) pemilihan material dinding sebaiknya halus atau tidak berbahaya bila diraba. Material yang digunakan sebagai penutup dinding mempengaruhi kesan yang ada di dalam suatu ruangan. Adapun material pada dinding antara lain:

- Dinding Plester

Dinding plester pada umumnya diaplikasikan pada bangunan publik maupun privat, dan dapat diterapkan pada berbagai ruang. Dinding plester biasanya dilapisi plamir dan cat tembok. Kesan yang muncul pada dinding plester beragam sesuai warna cat yang melapisinya.

- Dinding Keramik

Pada dinding keramik banyak dijumpai pada area yang membutuhkan resistensi terhadap air seperti ruang kamar mandi atau area cuci. Dinding keramik memiliki tekstur halus dan licin pada permukaannya.

- Dinding Kayu / Parket

Penggunaan material kayu / parket pada dinding sama dengan lantai yaitu memberikan kesan hangat pada ruangan. Penggunaan material kayu sebagai lapisan penutup dinding sering digunakan pada ruang privat. Penggunaan material kayu sering digunakan di dalam ruangan karena kurang tahan terhadap paparan sinar matahari dan hujan. Material kayu pada dinding memiliki tekstur kasar akan tetapi tidak berbahaya apabila diraba.

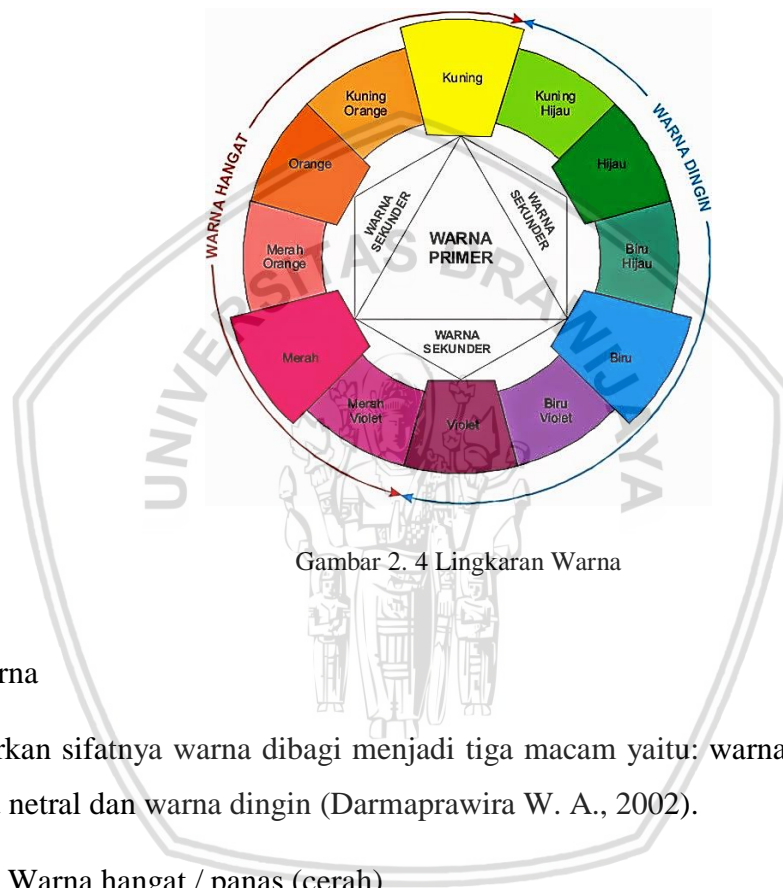
- Dinding Batu Alam

Dinding batu alam memiliki karakteristik yang keras dan kasar. Dinding batu alam memiliki tekstur batu yang kuat sehingga memunculkan kesan natural dan alami.

Pengaplikasian dinding batu alam di dalam suatu ruangan menghadirkan kesan *outdoor* di dalam suatu ruangan.

2.5.2 Warna

Tata warna sangat besar peranannya dalam tata ruang, terutama dalam pembentukan suasana keseluruhan dalam suatu ruang. Warna adalah unsur yang biasanya paling dahulu menarik perhatian kita daripada unsur-unsur lain yang dapat ditangkap indra penglihatan.



Gambar 2. 4 Lingkaran Warna

A. Sifat warna

Berdasarkan sifatnya warna dibagi menjadi tiga macam yaitu: warna hangat / panas (cerah), warna netral dan warna dingin (Darmaprawira W. A., 2002).

1. Warna hangat / panas (cerah)

Warna hangat adalah kuning, jingga, merah. Pada warna ini bersifat merangsang, agresif, aktif sehingga dapat merangsang pergerakan anak. Hal ini disebabkan karena warna hangat (cerah) mempunyai gelombang elektromagnetik yang lebih daripada warna-warna sejuk.

2. Warna netral

Merupakan jembatan antara warna-warna hangat dan sejuk. Secara ekstrim, yang disebut warna netral adalah warna putih, hitam dan abu-abu.

3. Warna dingin

Warna dingin merupakan warna yang memberi kesan damai, tenang dan bersifat meredakan. Suatu warna dapat disebut meredakan apabila keberadaannya tidak mengundang perhatian karena gelombang elektromagnetik dari warna-warna sejuk ini lebih pendek daripada warna hangat. Warna dingin adalah hijau, biru, ungu.

Ruangan untuk anak kecil sebaiknya menggunakan warna murni berintensitas tinggi, seperti: merah, kuning, hijau, jingga, biru bahkan warna hitam dan putih digunakan untuk menghasilkan warna kontras (Laksmiwati, 2012)

B. Jenis dan Psikologi warna

Disamping mengekspresikan panas, netral dan dingin, setiap warna sebenarnya memiliki kepribadiannya sendiri dan mempunyai pengaruh psikologis tersendiri. Berikut jenis warna beserta sifatnya menurut laksmiwati, 2012:

- Merah

Sebagai aksen, warna merah merupakan warna yang tepat untuk menarik perhatian. Anak-anak sangat menyukai warna ini sehingga warna ini dapat merangsang anak untuk melakukan pergerakan.

- Jingga

Warna jingga bersifat lebih hangat dari kuning, tetapi lebih sejuk dari merah. Bila digunakan secara intensif warna ini sangat merangsang, menggairahkan dan menyamakan suasana ruang tetapi dapat membuat orang merasa nyaman dan gembira.

- Kuning

Kuning sering dianggap warna yang bersifat menarik perhatian. Sangat sesuai untuk mewarnai ruangan aktifitas seperti ruang bermain.

- Hijau

Hasil tes psikologi mengatakan bahwa warna ini adalah warna yang paling disukai oleh manusia, karena warna ini mengesankan kedekatan manusia dengan alam sehingga warna hijau memberikan kesan tenang.

- Biru

Warna ini sangat sejuk, segar, tenang dan dapat mengurangi rangsangan. Pada warna biru dapat mengurangi rangsangan sehingga dapat diaplikasikan pada area belajar dikombinasikan dengan warna-warna lain.

- Ungu

Warna ungu memiliki sifat tenang, lembut. Warna ini sangat selaras bila dikombinasikan dengan warna biru ungu dan merah ungu, selain itu juga dapat menimbulkan kontras yang mengesankan dengan warna kuning.

- Abu-abu

Warna abu-abu termasuk warna netral sehingga memberi kesan dingin, tenang, damai dan lembut.

- Putih

Warna putih memberikan kesan murni, bersi, selain itu juga dapat memberikan kesan menggairahkan dan menurunkan kontras warna jika digunakan bersama warna merah, kuning atau jingga.

- Hitam

Warna hitam memiliki kesan keras, berat berbobot, gelap dan lambang duka cita. Warna hitam juga dapat meninggalkan kontras warna jika digunakan dengan warna lain.

- Coklat

Warna coklat memberi kesan tenang, damai, akrab. Warna ini sebaiknya dikombinasikan dengan warna emas, kuning, atau jingga, karena warna tersebut dapat menekan semangat jika digunakan sendirian.

C Skema Warna

Skema warna adalah komposisi warna yang sudah jadi, hasil penelitian para ahli. Skema warna ada 6 macam yaitu:

1. Monokromatik

Dalam skema monokromatik dibuat dengan menggunakan satu warna yang sama pada roda warna dalam beberapa shades (gelap), tints (terang), atau tones akan memberikan penampilan yang berbeda pada kombinasi warna monochromatic. Shades adalah warna murni atau hue yang dicampurkan dengan warna hitam. Tints adalah warna murni atau hue yang dicampurkan dengan warna putih. Tones adalah warna murni atau hue yang dicampurkan dengan warna abu-abu. Warna ini memberikan kesan bersih dan elegan.

2. Analogus

Skema warna yang analog menggunakan satu warna pada roda warna dan dua warna di sebelahnya. Salah satu contoh skema warna Analog hangat (merah, oranye dan kuning) atau dingin (biru, ungu dan hijau). Skema warna analogus digunakan pada tema tidak ramai, tenang, santai, resmi, elegan, dan akrab

3. Triadik

Skema warna ini memakai 3 warna primer atau skunder dalam lingkaran warna yang membentuk segitiga sama sisi. Skema warna ini cocok untuk remaja atau anak-anak yang membutuhkan rangsangan dinamika tinggi.

4. Komplementer

Sesuai dengan sebutannya, skema warna ini terbentuk dari pemakaian 2 warna yang saling berhadapan atau saling berkomplemen (merah dengan hijau, jingga dengan biru dan sebagainya). Skema warna ini digunakan pada ruang tema ceria, dinamis, atraktif dan sporty.

5. Komplementer Ganda

Skema warna ini ialah skema warna yang bergandengan yang dipadukan dengan warna komplemen dari masing-masing warna. Skema warna komplementer ganda digunakan pada ruang dengan tema ceria, dinamis, atraktif dan sporty.

6. Komplementer terbelah

Skema warna komplementer terbelah adalah skema warna dengan satu warna dipadukan dengan warna yang mengapit warna komplemennya. Skema warna komplementer terbelah ini digunakan digunakan pada ruang dengan tema ceria, dinamis, atraktif dan sporty.

2.6 Perabot

A. Dimensi

Menurut Depdikbud (1992:9-12), perabot merupakan kebutuhan penting bagi kegiatan pembelajaran di PAUD dimana untuk menstimulasi pergerakan anak dalam belajar dan bermain. Jenis dan ukuran perabot disesuaikan dengan kebutuhan pelaksanaan pendidik dan anak didik. Perabot-perabot (meja, kursi, rak simpan / loker) hendaknya dicat dengan warna muda yang menarik atau dengan pelitur biasa. Adapun ukuran-ukuran perabot yang direkomendasikan, yaitu:

- Meja anak berukuran $p = 120\text{cm}$, $l = 75\text{cm}$, $t = 47\text{-}50\text{cm}$
- Kursi anak berukuran $p = 32\text{-}35\text{cm}$, $l = 27\text{-}30\text{cm}$, $t = 30\text{cm}$
- Rak simpan / loker $p = 30\text{cm}$, $l = 30\text{cm}$, $t = \pm 100\text{cm}$
- Meja lesehan anak $t = 23\text{-}24\text{ cm}$

B. Tata Letak

Penempatan perabot dalam ruangan disesuaikan dengan kebutuhan perabot dan hubungan aktifitas di dalam ruangan yang berpengaruh terhadap pola sirkulasi dan aksesibilitas. Hubungan aktifitas yang saling berhubungan umumnya menggunakan pola penempatan perabot yang padat, sedangkan untuk aktifitas yang tidak saling berhubungan menggunakan pola penempatan yang longgar, dengan penempatan perabot yang dikelompokkan sesuai fungsinya.

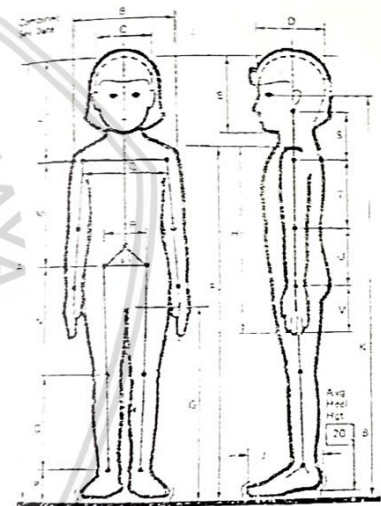
Selain itu penempatan perabot juga disesuaikan dengan ukuran dan bentuk perabot berkaitan dengan konsep ruangan, juga kebutuhan yang spesifik. Seperti yang diungkapkan Pile (2003: 178), *“Furniture planning will be guide by the functions of the space and furniture, the relation between furniture shapes on the layout of architectural spaces, and the pattern of movement that normal and special useage will generate”*. Perencanaan tata letak disesuaikan dengan fungsi perabot di dalam ruangan dengan memperhitungkan keselarasan/harmoni antara bentuk perabot dan unsur pembentuk ruang, kemudian menciptakan pola sirkulasi sesuai kebutuhan penghuni ruang. Posisi perabot yang mudah diatur ulang menciptakan suasana yang tidak monoton, selain itu kondisi ruangan dan perabot juga lebih mudah diatur sesuai dengan kebutuhan.

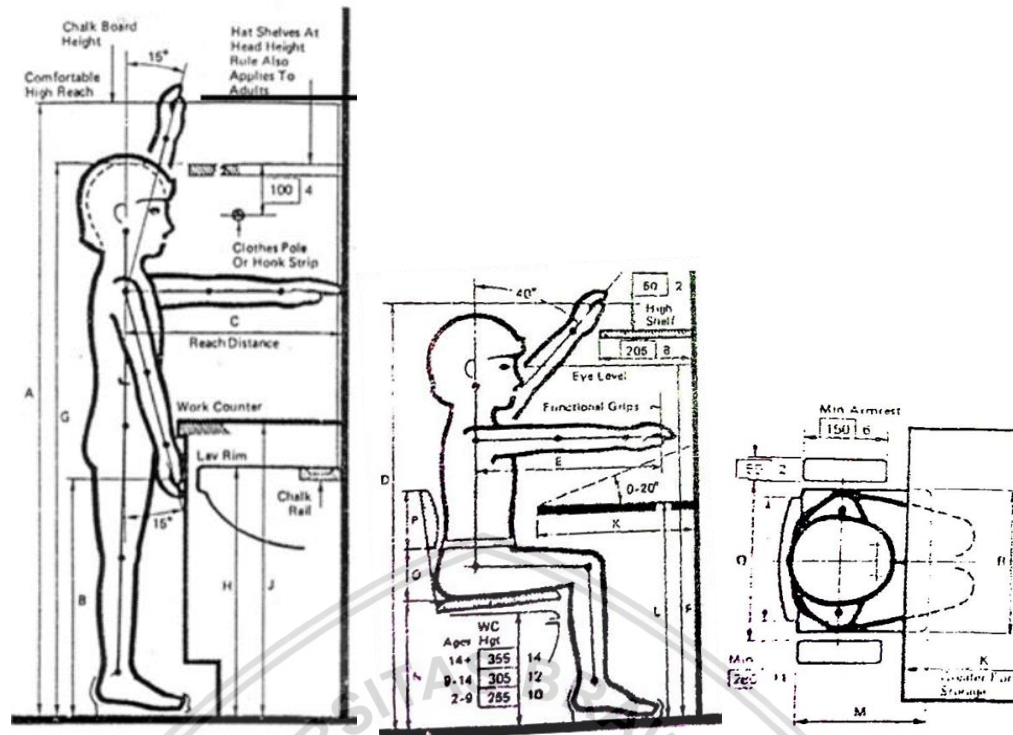
2.7 Tinjauan Antropometri

Antropometri adalah studi yang berkaitan dengan pengukuran dimensi tubuh manusia. Bidang antropometri meliputi berbagai ukuran tubuh manusia seperti berat badan, posisi ketika berdiri, ketika merentangkan tangan, lingkar tubuh, panjang tungkai, dan sebagainya. (Wignjosoebroto, 2008)

Tabel 2. 2 Data Ukuran Tubuh Anak

	Large (cm)	Average (cm)	Small (cm)
A	118,5	109,0	99,5
B	29	26	23
C	14,5	13,5	12,5
D	19,5	18	16,5
E	20	19,5	19
F	94,5	86,5	78
G	54,5	49	43
H	51,5	46	41,5
I	18,1	16,1	14,1
J	27	25,5	24
K	108,5	99,5	89
L	27	25,5	24
M	31,5	30	28
N	26	23,5	21
O	25,5	22	19,5
P	8,5	8	7
Q	21,5	20	18,5
R	10,5	9	8
S	13,5	12,5	12
T	19	17	14,5
U	16	14,5	13
V	13	12	11,5
Weight (Kg)	22	18	13





Gambar 2. 5 Proporsi ukuran tubuh anak.

Tabel 2. 3 Data Ukuran Tubuh Anak dalam Berbagai Posisi

		Large (cm)	Average (cm)	Small (cm)
A	High reach	133	121	108,5
B	Low Reach	50	46,5	42,5
C	Reach distance	48	43,5	39
D	High reach	97	91,5	86,5
E	Reach radius	43	38,5	34,5
F	Eye level	81,5	77	72
G	Hat shelf height	-	109	-
H	Lavatory height	-	48,5	-
I	Work top	-	57	-
J	Work depth	-	33	-
K	Table height	-	44,5	-
L	Seat height	-	26,5	-
M	Seat to backrest	-	12	-
N	Min. backrest height	-	12,5	-
O	Armrest spacing	-	30,5	-
P	Seat width	-	28	-

Tabel 2. 4 Tabel Kompilasi Teori

	Kusmowidagdo (2010)	Pile (2003)	Pedoman Sarana Prasarana PAUD (2014)	Depdikbud (1992)	Darmaprawira (2002) Laksmiwati (2012)	Kurikulum 2013	Joyce Marcella (2004)
Aspek Interior yang mempengaruhi perilaku anak	<ul style="list-style-type: none"> • Permukaan lantai yang tidak licin untuk gerakan motorik kasar • Tekstur dinding yang halus agar tidak berbahaya untuk anak. 	<ul style="list-style-type: none"> • Peletakan perabot harus mudah dijangkau secara pandangan, sirkulasi (tidak terhalang) dan aksesibilitas (mudah dijangkau). 	<ul style="list-style-type: none"> • Lantai mudah di bersihkan dan tidak licin • Dinding dan perabot menggunakan warna-warna natural yang membangun antusias anak dalam belajar • Penerapan standar perabot agar anak nyaman dalam belajar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Penerapan standar perabot agar anak nyaman dalam belajar • Perabot hendaknya dicat dengan warna muda yang menarik atau dengan pelitur biasa. 	<ul style="list-style-type: none"> • Warna panas / cerah dapat merangsang pergerakan anak contohnya skema warna triadik. 	Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar: nama, • warna, • bentuk, • ukuran, • pola, • sifat, • suara, • tekstur, • fungsi, melalui berbagai hasil karya	<ul style="list-style-type: none"> • Ruang • Ukuran • Tata Letak Perabot • Warna • Suara • Temperatur • Pencahayaan • Sirkulasi (Aksesibilitas)
Aspek yang muncul	a. Pembatas Ruang (lantai, dinding) masing-masing ditinjau dari tekstur dan warna. b. Perabot (meja, kursi, loker, dan rak) yang ditinjau mengenai fungsi, ergonomik (ukuran) warna dan tata letak (aksesibilitas dan sirkulasi)						

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian “Pola Perilaku Anak Terhadap Aspek Interior Pos Paud Vinolia Malang” ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan penjelasan secara tekstual dan grafis. Penelitian ini terdiri dari tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pengumpulan data, dan tahap analisis data. Pada tahap persiapan, kegiatan yang berlangsung adalah mengidentifikasi objek Pos PAUD Vinolia dimana akan ada pembagian tiga zona berdasarkan aktivitas siswa.

Pada tahap kedua adalah tahap pengumpulan data, pada tahap ini dilakukan pengumpulan data aspek interior bangunan yang menjadi variabel penelitian dimana nantinya akan dijadikan bahan analisis dengan standar atau teori. Setelah itu dilakukan pengamatan terhadap perilaku anak dengan metode *person centered mapping* dan *place centered mapping* untuk melihat kecenderungan perilaku anak. Dalam tahap ini peneliti akan melihat kesesuaian kondisi eksisting dengan perilaku anak dalam beraktivitas di tiga area yaitu area kedatangan, area bermain dan area belajar. Pengamatan dilakukan dalam jangka waktu 3 hari.

Dalam penelitian ini ditetapkan beberapa variabel penelitian terkait dengan aspek interior yang memiliki intensitas interaksi yang tinggi dengan anak. Area yang akan diamati yaitu berupa ruang kelas lalu akan diidentifikasi kesesuaiannya dengan standar yang berlaku. Indikator kesesuaian pembatas ruang (lantai dan dinding), dimensi perabot, dan tata letak didapatkan dari pengumpulan data sekunder berupa literatur.

Setelah mengetahui kecenderungan perilaku anak dengan metode *person centered mapping* dan *place centered mapping* selanjutnya menganalisis pengaruh pola perilaku terhadap aspek interior. Untuk menyelesaikan permasalahan pada objek studi akan dilakukan rekomendasi desain agar anak dapat beraktivitas dengan nyaman dalam proses belajar mengajar.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian berada Jl. Simpang Candi Panggung, RW.9, Kelurahan Mojolangu, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang. Pos PAUD Vinolia berada di balai RW Dusun Panggung. Adapun alasan pemilihan Pos PAUD Vinolia karena Pos PAUD tersebut menjadi juara II Lomba Taman Posyandu Dalam Rangka Pembinaan Posyandu Balita Kota Malang, Pos PAUD Vinolia menjadi perwakilan Kelurahan Mojolangu di Kota Malang saat mengikuti lomba.



Gambar 3. 1 Lokasi Pos PAUD Vinolia

3.3 Variabel Penelitian

Salah satu komponen dalam sebuah penelitian adalah adanya variabel penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 161), variabel penelitian sama dengan objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian. Bersamaan dengan itu, Sugiyono (2011: 38) juga mengungkapkan bahwa variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang dapat berbentuk apa saja yang telah ditetapkan oleh peneliti kemudian dipelajari lebih dalam sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut yang selanjutnya akan ditarik kesimpulan dari variabel atau hal tersebut. Dengan demikian, posisi variabel dalam sebuah penelitian memang begitu penting.

Pada penelitian ini, variabel yang ditentukan adalah tentunya terkait dengan aspek inteiror. Lebih spesifik lagi yaitu:

Tabel 3. 2 Variabel Penelitian

No	Elemen Interior	Variabel	Indikator	Jenis Teori dan Standar
Area Kedatangan				
1	Pembatas ruang vertikal (Papan merah)	Tekstur	-Halus atau tidak berbahaya bila diraba, -Mengenali lingkungan dengan meraba.	Kusmowidagdo (2010), kurikulum KI-3.
		Warna	-Warna cerah, kontras merangsang gerak anak. -Mengenali benda disekitar dengan indra (melihat).	Darmaprawira W. A (2002), laksmiwati (2012). kurikulum KI-3.
		Elemen Dekoratif	-Warna cerah, kontras merangsang gerak anak. -Mengenali benda disekitar dengan indra (melihat).	Darmaprawira W. A (2002), laksmiwati (2012), kurikulum KI-3
2	Pembatas ruang horizontal (lantai)	Tekstur	-Penutup lantai bertekstur kasar, lantai tidak licin -Mengenali lingkungan dengan meraba.	Kusmowidagdo (2010), kurikulum KI-3.
		Warna	-Penggunaan warna putih dipadukan warna cerah, kontras merangsang gerak anak. -Mengenali benda disekitar dengan indra (melihat).	Darmaprawira W. A (2002), laksmiwati (2012), kurikulum KI-3.
3.	Rak Sepatu	Tata Letak	-Mudah dijangkau secara pandangan, sirkulasi dan aksesibilitas -Memiliki perilaku mencerinkan sikap disiplin	Pile (2003), kurikulum KI-2.
		Ukuran	Tinggi jangkauan maksimum anak 121 cm	Ramsey (1994)
		Warna	-Warna cerah, kontras merangsang gerak anak. -Mengenali benda disekitar dengan indra (melihat).	Darmaprawira W. A (2002), laksmiwati (2012), kurikulum KI-3.
4.	Rak tas	Tata Letak	-Mudah dijangkau secara pandangan, sirkulasi dan aksesibilitas -Memiliki perilaku mencerinkan sikap disiplin	Pile (2003), kurikulum KI-2.
		Ukuran	Tinggi jangkauan maksimum anak 121 cm, minimum 46,5.	Ramsey (1994)
		Warna	-Warna cerah, kontras merangsang gerak anak. -Mengenali benda disekitar dengan indra (melihat).	Darmaprawira W. A (2002), laksmiwati (2012), kurikulum KI-3.

Lanjutan tabel 3.1

No	Elemen Interior	Variabel	Indikator	Jenis Teori dan Standar
Area Bermain				
5.	Pembatas ruang vertikal (papan coklat)	Tekstur	-Halus atau tidak berbahaya bila diraba -Mengenali lingkungan dengan meraba.	Kusmowidagdo (2010), kurikulum KI-3.
		Warna	-Warna cerah, kontras merangsang gerak anak. -Mengenali benda disekitar dengan indra (melihat).	Darmaprawira W. A (2002), laksmiwati (2012), kurikulum KI-3.
		Elemen Dekoratif	-Warna cerah, kontras merangsang gerak anak. -Mengenali benda disekitar dengan indra (melihat).	Darmaprawira W. A (2002), laksmiwati (2012), kurikulum KI-3.
6.	Pembatas ruang vertikal (papan biru)	Tekstur	-Halus atau tidak berbahaya bila diraba -Mengenali lingkungan dengan meraba.	Pedoman Sarana Prasarana (2010), kurikulum KI-3.
		Warna	-Warna cerah, kontras merangsang gerak anak. -Mengenali benda disekitar dengan indra (melihat).	Darmaprawira W. A (2002), laksmiwati (2012), kurikulum KI-3.
		Elemen Dekoratif	-Warna cerah, kontras merangsang gerak anak. -Mengenali benda disekitar dengan indra (melihat).	Darmaprawira W. A (2002), laksmiwati (2012)
7.	Pembatas ruang horizontal (Keramik Putih)	Tekstur	-Penutup lantai bertekstur kasar -Mengenali lingkungan dengan meraba.	Kusmowidagdo (2010), kurikulum KI-3.
		Warna	-Penggunaan warna putih dipadukan warna cerah, kontras merangsang gerak anak -Mengenali benda disekitar dengan indra (melihat).	Darmaprawira W. A (2002), laksmiwati (2012), kurikulum KI-3.
8.	Pembatas ruang horizontal (karpet)	Tekstur	-Penutup lantai bertekstur kasar -Mengenali lingkungan dengan meraba.	Kusmowidagdo (2010), kurikulum KI-3.
		Warna	-Warna cerah, kontras merangsang gerak anak. -Mengenali benda disekitar dengan indra (melihat).	Darmaprawira W. A (2002), laksmiwati (2012), kurikulum KI-3.

Lanjutan tabel 3.1

No	Elemen Interior	Variabel	Indikator	Jenis Teori dan Standar
Area Belajar				
9.	Pembatas ruang vertikal (dinding)	Tekstur	-Halus atau tidak berbahaya bila diraba -Mengenali lingkungan dengan meraba.	Kusmowidagdo (2010), kurikulum KI-3.
		Warna	-Warna tenang (coklat, abu-abu, biru, ungu) -Mengenali benda disekitar dengan indra (melihat).	Darmaprawira W. A (2002), laksmiwati (2012), kurikulum KI-3.
		Elemen dekoratif	Warna cerah, kontras merangsang gerak anak.	Darmaprawira W. A (2002), laksmiwati (2012)
10.	Pembatas ruang horizontal (karpet)	Tekstur	-Penutup lantai bertekstur kasar -Mengenali lingkungan dengan meraba.	Kusmowidagdo (2010), kurikulum KI-3.
		Warna	-Warna tenang (coklat, abu-abu, biru, ungu) -Mengenali benda disekitar dengan indra (melihat).	Darmaprawira W. A (2002), laksmiwati (2012), kurikulum KI-3.
11	Loker	Tata Letak	-Mudah dijangkau secara pandangan, sirkulasi dan aksesibilitas -Memiliki perilaku mencerinkan sikap disiplin	Pile (2003), kurikulum KI-2.
		Ukuran	p = 30cm, l = 30cm, t = ±100cm	Depdikbud (2014)
		Warna	-Warna cerah, kontras merangsang gerak anak. -Mengenali benda disekitar dengan indra (melihat).	Darmaprawira W. A (2002), laksmiwati (2012), kurikulum KI-3.
12.	Meja Belajar (persegi panjang)	Tata Letak	-Mudah dijangkau secara pandangan, sirkulasi dan aksesibilitas -Memiliki perilaku mencerinkan sikap disiplin	Pile (2003), kurikulum KI-2.
		Ukuran	23-24 cm (tinggi)	Depdikbud (2014)
		Warna	-Warna biru dan ungu -Mengenali benda disekitar dengan indra (melihat).	Darmaprawira W. A (2002), laksmiwati (2012), kurikulum KI-3.
13.	Meja Belajar (lingkaran)	Tata Letak	-Mudah dijangkau -Memiliki perilaku mencerinkan sikap disiplin	Pile (2003), kurikulum KI-2.
		Ukuran	28 cm	Depdikbud (2014)
		Warna	-Menggunakan warna coklat -Mengenali benda disekitar dengan indra (melihat).	Darmaprawira W. A (2002), laksmiwati (2012), kurikulum KI-3.

3.4 Populasi dan Sampel

Pada Pos PAUD Vinolia terdapat 14 siswa yang terdiri dari laki-laki dan perempuan. Siswa yang terdapat di Pos PAUD ini terdiri dari dua kelompok usia:

Tabel 2. 6 Jumlah Siswa Pos PAUD Vinolia

Jenis Kelamin	Kelompok usia		Jumlah
	2-3 Tahun	3-4 Tahun	
L	2	4	9
P	2	6	8
Jumlah	4	10	14

Pada pemilihan sampel digunakan teknik *purposive sampling*. Pemilihan sampel ini diambil dengan memilih beberapa sampel tertentu yang sesuai dengan tujuan dan permasalahan dalam sebuah populasi. Kriteria pemilihan sampel anak yang digunakan yaitu anak yang berusia 3-4 tahun karena pada usia tersebut menurut hasil wawancara dengan guru anak cenderung mandiri dibandingkan dengan anak usia 2-3 tahun yang masih bergantung dengan orangtuanya sehingga pada anak dengan usia 3-4 tahun dapat diamati perilakunya terhadap aspek interior di dalam kelas. Berikut sampel yang digunakan dalam penelitian.

Gambar 3. 2 Data Sampel Penelitian

No,	Nama Siswa	Foto Siswa	Usia	Jenis Kelamin	Kode
1.	Aufa		4 Tahun	Laki-laki	L1
2.	Hail		4 Tahun	Laki-laki	L2
3	Ibra		4 Tahun	Laki-laki	L3
4.	Hakim		3.5 Tahun	Laki-laki	L4
5.	Chila		4 Tahun	Perempuan	P1
6.	Naura		4 Tahun	Perempuan	P2
7.	Aqila		3.5 Tahun	Perempuan	P3
8.	Fira		3.5 Tahun	Perempuan	P4
9.	Zidna		4 Tahun	Perempuan	P5
10.	Puri		4 Tahun	Perempuan	P6

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam suatu penelitian. Sugiyono (2011: 224) menyatakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah utama dalam penelitian, dalam artian tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Berkaitan dengan metode pengumpulan data, dalam penelitian ini menggunakan dua macam metode pengumpulan data, di antaranya:

3.5.1 Data Primer

Data primer merupakan data yang langsung dan segera diperoleh dari sumber data peneliti untuk tujuan yang khusus (Surakhmad, 19:163). Berdasarkan jenis-jenis metode pengumpulan data menurut Nasution (2003), maka metode pengumpulan data primer yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3. 3 Data Primer

Jenis Data	Sumber Data	Data	Kegunaan
Primer	Observasi awal	Denah Bangunan	-Mengetahui ukuran dan dimensi eksisting sebagai bahan analisis kajian -Mengetahui area pada denah untuk mempermudah klasifikasi dalam pengamatan dan analisis perilaku anak
		Ukuran, tata letak, tekstur, warna, elemen dekoratif pada variabel	-Menganalisa kesesuaian aspek interior dengan standar
	Wawancara	Klasifikasi umur anak	Mengetahui pengelompokan usia anak yang nantinya akan dijadikan sampel dalam penelitian.
		Aktivitas dan perilaku yang dilakukan selama kegiatan belajar mengajar dalam kelas.	Menjadikan ruang belajar dan bermain sebagai sampel penelitian untuk menganalisis perilaku anak. Dapat digunakan dalam menganalisa pengaruh aspek interior terhadap perilaku anak.
	Observasi lanjutan	Pergerakan anak dan pengamatan perilaku terhadap aspek interior	-Mengetahui pola pergerakan anak dengan metode <i>person centered mapping</i> dan <i>place centered mapping</i> . -Mengetahui respon perilaku anak terhadap aspek interior.
	Dokumentasi	Foto Kondisi Ruang dan aktivitas anak.	-Mendeskripsikan kondisi ruang dalam Pos PAUD. -Menggambarkan perilaku anak saat beraktivitas.

1. Observasi Awal

Pada tahap ini yang dilakukan yaitu mengamati objek penelitian untuk menghasilkan denah yang nantinya akan digunakan untuk bahan analisis dan digunakan sebagai alat bantu pada tahap observasi lanjutan.

2. Wawancara

Pada tahap ini dilakukan wawancara secara terstruktur. Pada wawancara terstruktur dilakukan pada guru Pos PAUD Vinolia dengan tujuan mengidentifikasi objek penelitian, mengidentifikasi siswa untuk dijadikan sampel dan mengetahui aktivitas anak untuk menganalisis perilaku anak terhadap aspek interior.

3. Observasi Lanjutan

Tahap ini merupakan tahap pengamatan terhadap perilaku anak yang menjadi sampel penelitian, yang nantinya akan menjadi bahan analisis. Tentunya perilaku tersebut juga memiliki batasan-batasan yang telah ditetapkan. Dalam pelaksanaannya, observasi terhadap perilaku ini menggunakan metode behavioural mapping (Haryadi, 2010) mengemukakan bahwa behavioural mapping merupakan teknik observasi sistematis yang digunakan untuk merekam aktivitas individu atau populasi di suatu lingkup area dalam kurun waktu tertentu. Metode ini bertujuan untuk menggambarkan perilaku anak di setiap area, mengidentifikasi jenis dan frekuensi perilaku, dan menunjukkan kaitan perilaku tersebut dengan suatu bentuk rancangan yang spesifik.

Beberapa langkah yang dapat dilakukan adalah:

- Peta dasar digunakan sebagai alat bantu menggambarkan perilaku objek
- Membuat dan memetakan perilaku yang terjadi pada objek
- Mencatat berbagai jenis aktivitas yang dilakukan oleh objek
- Dari hasil pengamatan yang ditangkap, data tersebut di deskripsikan dan ditunjang beberapa hasil dokumentasi
- Data aktivitas yang telah dideskripsikan selanjutnya akan di klarifikasikam ke dalam pola perilaku pada umumnya

Pengambilan data menggunakan metode behavioural mapping, dapat dilakukan dengan dua cara. Diantaranya adalah dengan cara *person centered mapping* dan *place*

centered mapping. Pada penelitian ini cara yang digunakan adalah cara *person centered mapping*.

Dalam pelaksanaannya *person centered mapping* terfokus pada pergerakan manusia dalam satu periode pergerakan (Haryadi, 2010). Hal ini bertujuan untuk mengetahui pergerakan anak yang menjadi sampel dengan spesifik pada kurun waktu yang telah ditentukan, langkah-langkah yang dilakukan adalah:

- Memilih anak untuk dijadikan sampel, sehingga anak tersebut akan diamati perilakunya
- Mengikuti pergerakan dan aktivitas yang telah dilakukan oleh sampel dengan bantuan denah dasar yang telah diperoleh pada tahap sebelumnya

4. Dokumentasi

Tahap ini menjadi bagian dari setiap tahap yang telah dilakukan, hal ini bertujuan untuk menggambarkan keadaan yang sebenarnya serta menjadi bukti penelitian yang telah dilakukan. Pada dokumentasi juga dapat menjadi gambar penunjang

3.5.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang tidak berhubungan langsung, tetapi dapat mendukung penelitian yang dilakukan. Data yang didapat berasal dari studi literatur. Studi literatur digunakan sebagai penunjang tinjauan teori serta memperkaya wawasan yang dapat menunjang. Hal ini dilakukan dengan mempelajari beberapa pustaka, laporan ilmiah, dan buku-buku yang mendukung. Data yang diperoleh meliputi:

Tabel 3. 4 Data Skunder

Jenis Data	Sumber Data	Data	Kegunaan
Sekunder	Literatur	Tinjauan Lembaga PAUD	Mengidentifikasi kegiatan dan area aktivitas pada Pos PAUD
		Tinjauan Anak Usia Dini	Mengetahui standar gerak anak nantinya akan digunakan sebagai standar jangkauan terhadap perabot
		Tinjauan Pola Perilaku	
		Tinjauan Perancangan Interior (Elemen pembentuk ruang dan warna)	Analisis pengaruh terhadap perilaku elemen pembentuk ruang dan warna pada interior.
		Standar ukuran perabot dan tata letak pada PAUD	Analisis pengaruh terhadap perilaku
		Tinjauan Antropometri	Menganalisis perilaku anak terhadap dimensi perabot.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Suharsimi Arikunto (2005: 101), instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti untuk mempermudah dalam mengumpulkan data. Pada penelitian instrumen yang digunakan yaitu:

1. Checklist

Dalam observasi perilaku anak terhadap indikasi gerakan terhadap aspek interior di ruang kelas di amati dan di catat seberapa sering anak melakukan gerakan pada tiap variabel. Selanjutnya untuk menghitung seberapa sering aktivitas terjadi, maka dilakukan ceklis yang menunjukkan anak melakukan pergerakan pada tiap variabel.

2. Meteran

Alat untuk mengukur perabot pada ruang kelas yang dijadikan variabel pada penelitian.

3. Kamera

Untuk mendokumentasikan kegiatan belajar mengajar yang terkait dengan perilaku anak dan merekam kondisi yang ada di dalam ruang.

4. Denah

Memudahkan dalam mapping evaluasi standar perabot dan pembatas ruang.

5. Alat tulis

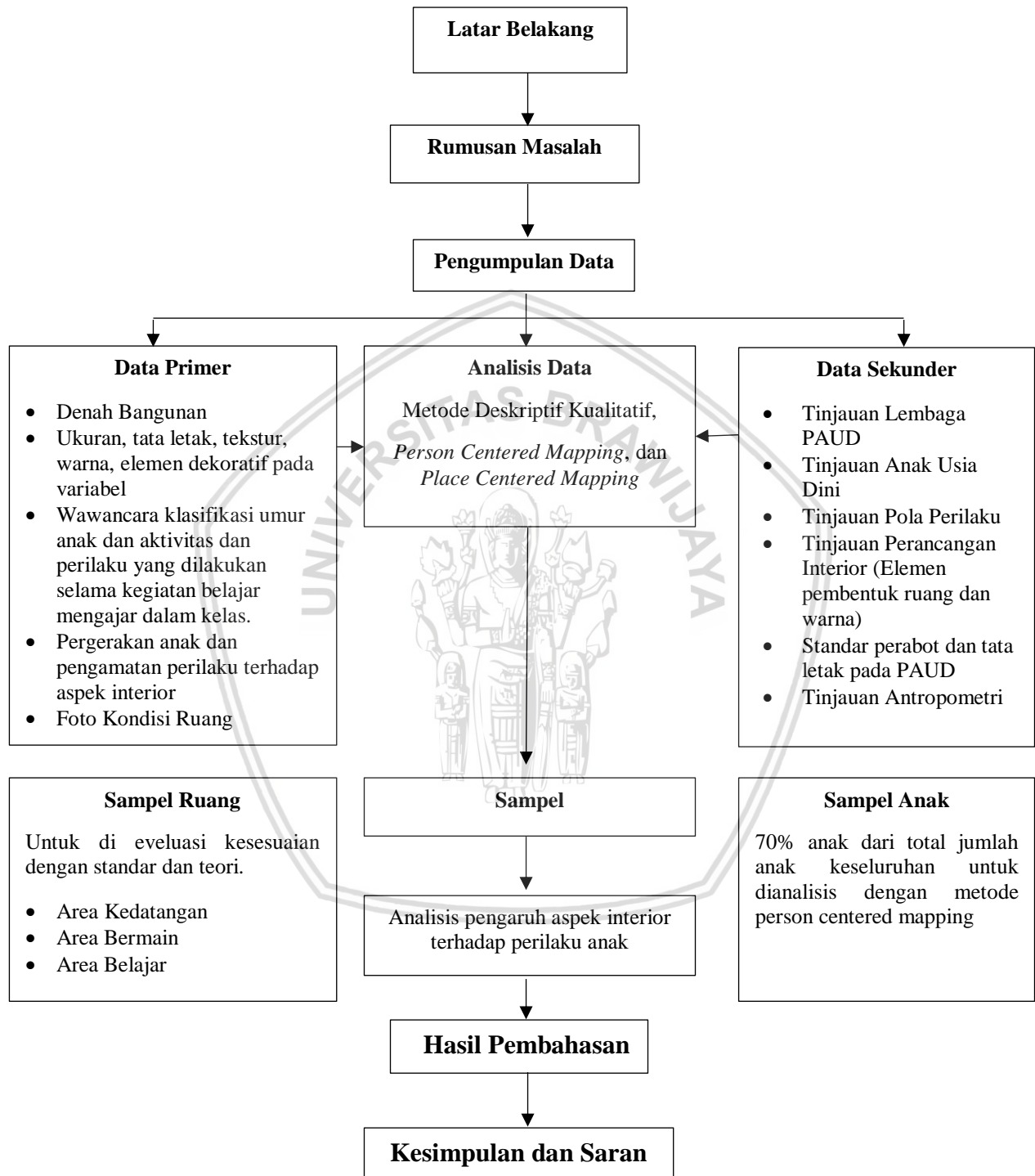
Mencatat hal-hal yang penting di lapangan seperti: penggunaan material lantai, warna dinding, tekstur lantai dan dinding, dimensi perabot. Alat tulis berupa pulpen, pensil, penggaris, buku

3.7 Metode Analisis Data

Pada tahap analisis data dilakukan dengan dua tahap Pada tahap pertama peneliti akan melakukan pengamatan perilaku terhadap kondisi eksisting dengan metode *person centered mapping* dan *place centered mapping* untuk mengetahui kecenderungan perilaku anak saat berada pada tiap area aktivitas yang diamati. Setelah melakukan tahap pertama, selanjutnya akan dianalisis aspek interior terhadap standar atau teori terhadap kesesuaiannya. Setelah itu menganalisis pengaruh aspek interior terhadap perilaku anak yang ada di dalam kelas.



3.8 Kerangka Metode



BAB 4

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Tinjauan Umum Pos PAUD Vinolia

4.1.1 Gambaran Umum

Pos PAUD Vinolia berada di Jl. Simpang Candi Panggung, RW.9, Kelurahan Mojolangu, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang. Pos PAUD berada di balai RW Dusun Panggung dengan luas 120 m². Kegiatan belajar mengajar dimulai pada tahun 2013 dimana tujuan dari adanya Pos PAUD Vinolia ini agar semua kalangan di Kelurahan Mojolangu dari segi finansial khususnya mulai dari kalangan menengah ke bawah dapat merasakan pendidikan anak usia dini. Kini jumlah siswa mencapai 14 anak. Kegiatan belajar mengajar dimulai pukul 08.0-10.00 WIB.



Gambar 4. 1 Bangunan Pos PAUD Vinolia

Pos PAUD Vinolia merupakan Pos PAUD yang dirintis mulai dari awal kegiatan belajar mengajar tahun 2013. Meskipun terkendala oleh dana terdapat bantuan dari donator oleh instansi dan juga warga sekitar. Pada tahun 2018 fasilitas belajar mengajar semakin baik dimana sudah terdapat meja belajar, rak buku, dan juga fasilitas belajar mengajar lainnya. Pos PAUD Vinolia mendapatkan prestasi mulai tahun 2013-2018 adapun prestasinya yaitu:

1. Juara II Lomba Taman Posyandu Dalam Rangka Pembinaan Posyandu Balita Kota Malang.

1. Juara III Fashion PAUD Kota Malang.

Adapun visi, misi dan tujuan dari TK Pos PAUD Vinolia ini yaitu, sebagai berikut:

1. Visi

Menghasilkan generasi yang beriman, bertaqwa, berpengetahuan luas, mandiri

2. Misi

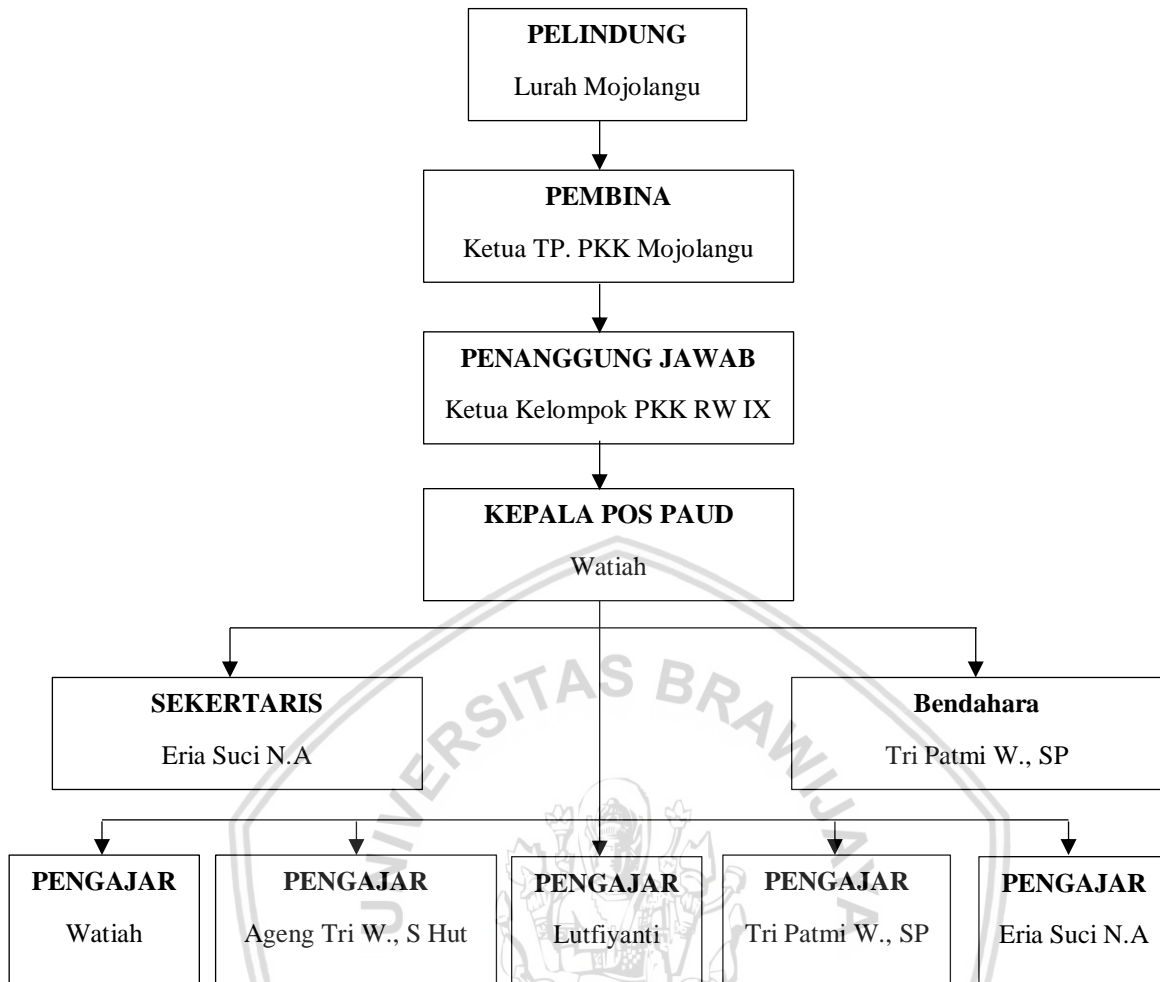
Membina dan membimbing generasi yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, berpengetahuan luas, mandiri, kreatif untuk bekal di masa depan.

Adapun fungsi Pos PAUD Vinolia sebagai lembaga pendidikan antara lain:

1. Membangun landasan bagi berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkepribadian luhur, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab; dan
2. Mengembangkan potensi kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, kinestetis, dan social peserta didik pada masa emas pertumbuhannya dalam lingkungan bermain yang edukatif dan menyenangkan.

4.1.2 Organisasi Pengelolaan Objek

Pos PAUD Vinolia Merupakan Pos PAUD pertama di Kelurahan Mojolangu. Sumber dana terdiri dari warga sekitar dan donator baik dari perseorangan ataupun instansi. Sumber dana tersebut digunakan untuk melengkapi fasilitas belajar maupun bermain pada Pos PAUD Vinolia seperti meja belajar, karpet, rak tas, rak sepatu, loker. Kepala sekolah dan juga guru-guru berkoordinasi dengan warga sekitar mengingat bangunan yang digunakan merupakan Balai RW dimana tujuannya untuk meningkatkan pendidikan khususnya di Kelurahan Mojolangu. Adapun struktur organisasi Pos PAUD Vinolia sebagai berikut:



Gambar 3. 3 Diagram Struktur Organisasi Pos PAUD Vinolia Malang

4.1.3 Aktivitas Siswa

Pada Pos PAUD Vinolia terdapat aktivitas siswa dimana mulai dari datang ke sekolah sampai berakhirnya kegiatan belajar mengajar. Berikut aktivitas siswa-siswi menurut SOP Pos PAUD Vinolia.

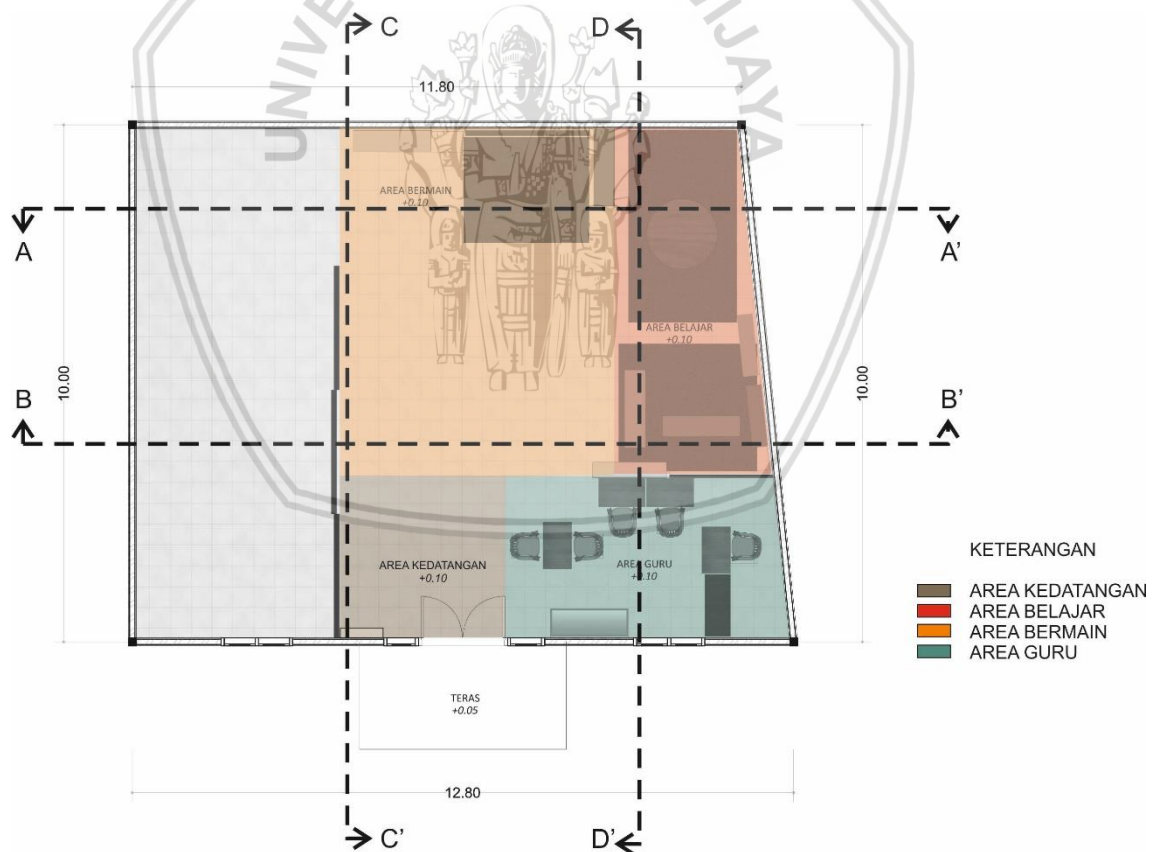
Tabel 4. 1 Kegiatan Siswa Selama Kegiatan Belajar mnegajar

No.	Hari	Pukul	Kegiatan
1.	Selasa, Rabu, Kamis	07.30-08.00	Tiba di kelas menaruh sepatu kemudian menaruh tas atas instruksi guru.
2.		08.00-08.30	Kegiatan awal pada area bermain a. Motorik kasar
3.		08.30-09.00	Kegiatan Pembuka a. SOP pembuka b. Mengaji
4.		09.00-09.30	Kegiatan inti di area belajar a. Mengerjakan tugas atas instruksi guru. b. Istirahat makan
5.		09.30-10.00	Kegiatan penutup kemudian pulang

4.2 Elemen Interior Pos PAUD Vinolia

Dari hasil pengamatan terhadap perilaku siswa di Pos PAUD Vinolia, terdapat area yang sering digunakan untuk beraktivitas. Pada area tersebut terdiri dari beberapa elemen yang menjadi variabel penelitian, sehingga akan dianalisis kesesuaiannya terhadap standar yang berlaku.

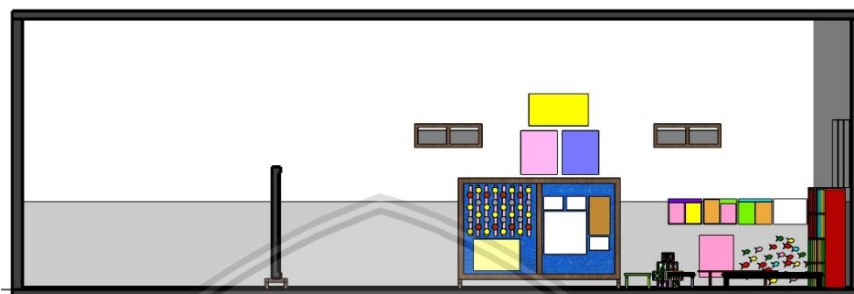
Secara keseluruhan ruang kelas ini dibagi menjadi tiga area berdasarkan jenis aktivitas yang dilakukan, yaitu area kedatangan, area bermain, dan area belajar. Ketiga area tersebut tidak dibatasi secara fisik, melainkan hanya dibedakan menurut kegiatan yang dilakukan di masing-masing area. Pada tiap zona terdapat berbagai perabot dimana dapat menunjang aktivitas siswa. Ketiga zona tersebut akan dijelaskan lebih lanjut pada pembahasan berikutnya. Berikut merupakan gambar pembagian area aktivitas pada Pos PAUD Vinolia.



Gambar 4. 2 Pembagian Area Aktivitas di Pos PAUD Vinolia



Gambar 4. 3 Potongan A-A'



Gambar 4. 4 Potongan B-B'



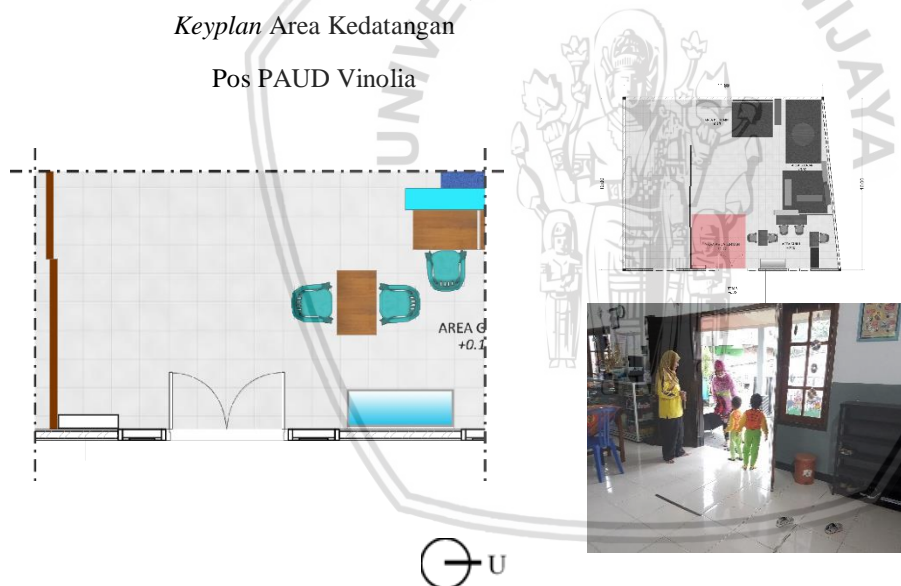
Gambar 4. 5 Potongan C-C'



Gambar 4. 6 Potongan D-D'

4.2.1 Area Kedatangan

Area kedatangan merupakan area dimana siswa pertama kali dijumpai saat anak masuk ke ruang kelas. Pada area tersebut orang tua diperbolehkan untuk mengantar/menjemput anak. Zona ini memiliki luasan 12 m². Pada sebelah utara terdapat area guru dan area belajar, pada sebelah selatan dibatasi oleh papan pembatas, pada sebelah timur dibatasi area bermain, pada sisi barat dibatasi oleh pintu entrance. Keberadaan area kedatangan tidak dibatasi secara fisik terhadap area guru dan area bermain sehingga terlihat lebih lapang. Kondisi dinding pada zona ini secara keseluruhan memiliki kesamaan dengan dinding ruangan, baik dari segi material maupun *finishing*nya. Sebagian dindingnya sekitar 150 cm dari lantai diberi warna abu-abu sisanya warna putih. Pada bagian lantai warna putih dengan keramik ukuran 40x40 cm. Pada area ini terdapat perabot berupa rak sepatu dan kursi duduk bagi orang tua siswa. Berikut merupakan gambaran area kedatangan.



Gambar 4. 7 Potongan Denah Area Kedatangan

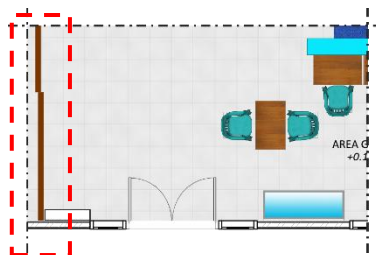
Pada area kedatangan terdapat elemen interior. Berikut elemen interior yang terdapat pada area kedatangan.

A. Pembatas Ruang Vertikal (Papan Merah)

Pada area kedatangan terdapat pembatas ruang vertikal berupa papan berwarna merah. Papan tersebut berada disebelah selatan untuk membatasi ruang yang ada di sebelahnya.

Pada papan ini terdapat elemen dekoratif berupa kegiatan siswa selama kegiatan di luar sekolah seperti lomba dan kegiatan lainnya, selain itu pada papan memiliki tekstur halus.

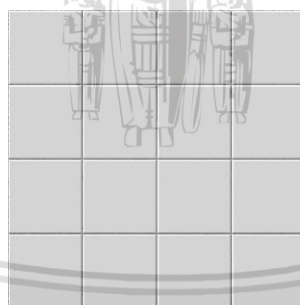
Keyplan Area kedatangan
Pos PAUD Vinolia



Gambar 4. 8 Pembatas Ruang Vertikal (Papan Merah) pada Area Kedatangan

B. Pembatas Ruang Horizontal (Lantai)

Pembatas ruang horizontal pada area kedatangan berupa lantai keramik. Pada lantai menggunakan lantai keramik berwarna putih dimana pada lantai area kedatangan memiliki tekstur kasar yang terbentuk dari nat keramik.

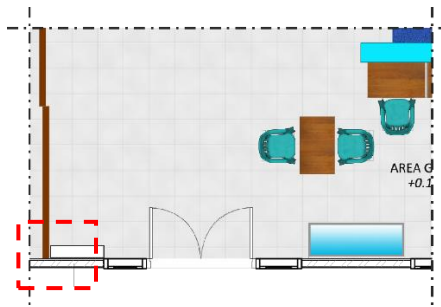


Gambar 4. 9 Lantai keramik Putih pada Area Kedatangan

C. Rak Sepatu

Pada area kedatangan terdapat perabot berupa rak sepatu. Rak tersebut berada tepat di dekat pintu masuk. Rak tersebut digunakan untuk menaruh sepatu anak dan juga guru. Warna rak tersebut berwarna coklat.

Keyplan Area kedatangan
Pos PAUD Vinolia

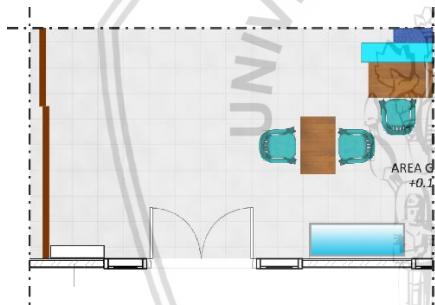


Gambar 4. 10 Rak Sepatu pada Area Kedatangan

D. Rak Tas

Perabot selanjutnya pada area kedatangan yaitu rak tas. Peletakan rak tas berada disebelah area belajar dan juga area guru. Rak tas ini memiliki warna cerah dimana diperuntukkan untuk anak. Penempatan dan bentuk dapat dilihat pada gambar 4.6.

Keyplan Area kedatangan
Pos PAUD Vinolia



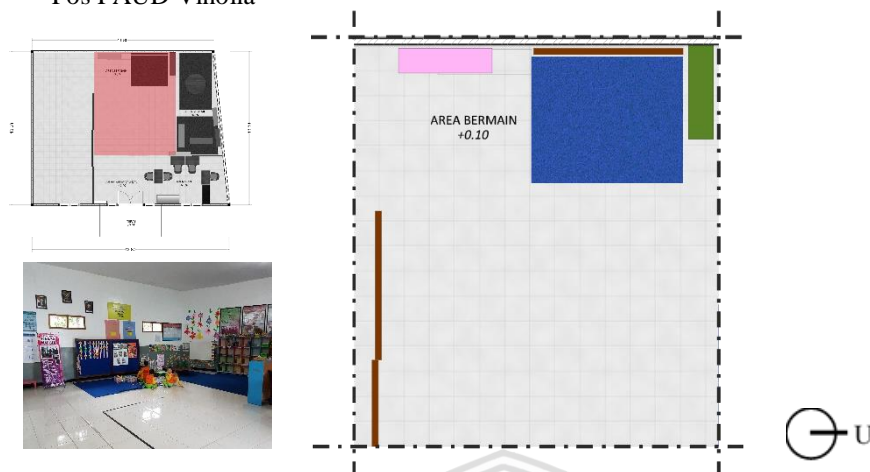
Gambar 4. 11 Rak tas pada Area Kedatangan

4.2.2 Area Bermain

Pada area bermain terletak berdekatan dengan area kedatangan. Area ini berbatasan dengan area belajar di sebelah utara, area kedatangan di sebelah timur, dan dinding bata dengan *finishing* warna abu-abu dan putih. Luasan area bermain cukup luas sekitar 30 m² dengan material keramik 40x40 cm warna putih seperti kondisi ruangan keseluruhan. Pada area ini anak aktif bergerak dengan area yang cukup luas yaitu 30 m². Pada area ini terdapat dua aktivitas siswa yaitu bermain motorik kasar (gerak tubuh, tangan, kaki), dan juga terdapat permainan imitatif seperti bermain peran, mainan pengenalan kegiatan rumah tangga, mainan untuk pengenalan bentuk transportasi. Berikut merupakan gambaran area bermain.

Keyplan Area Bermain

Pos PAUD Vinolia



Gambar 4. 12 Potongan Denah Area Bermain

Pada area bermain terdapat elemen interior. Berikut elemen interior yang terdapat pada area bermain;

A. Pembatas Ruang Vertikal (Papan Coklat)

Pada area bermain terdapat pembatas ruang vertikal berupa papan berwarna coklat dimana menjadi pembatas ruang yang ada disisi selatan. Pada papan ini memiliki tekstur kasar dimana muncul karena penggunaan material kayu yang belum di *finishing*. Pada papan ini juga terdapat elemen dekoratif berupa gambar-gambar dengan warna cerah.

Keyplan Area Bermain

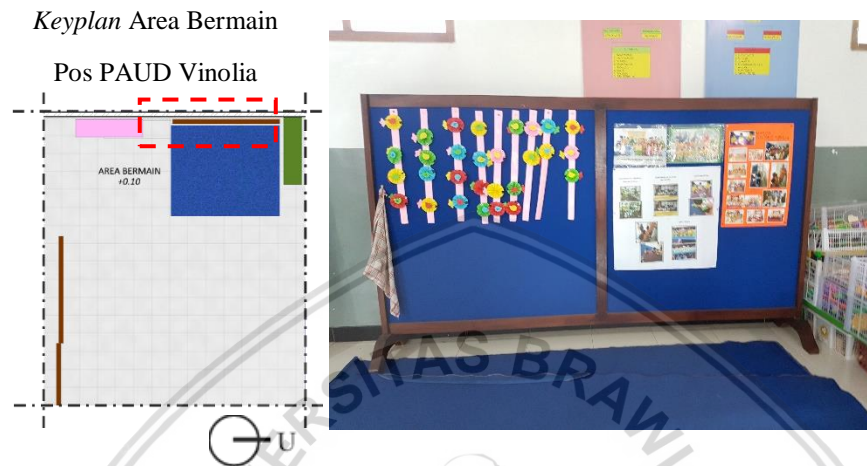
Pos PAUD Vinolia



Gambar 4. 13 Pembatas Ruang Vertikal (Papan Coklat) pada Area Bermain

B. Pembatas Ruang Vertikal (Papan biru)

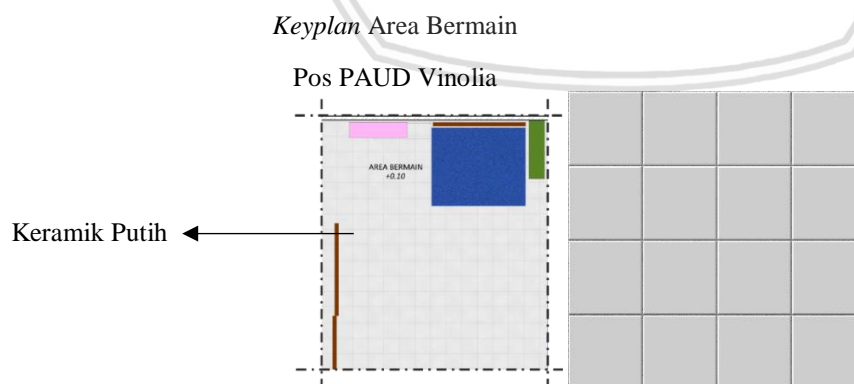
Pembatas ruang vertikal pada area kedatangan berikutnya yaitu papan berwarna biru. Papan biru ini terletak di sebelah barat. Papan ini memiliki tekstur halus pada permukaannya. Papan ini juga memiliki elemen dekoratif berwarna cerah.



Gambar 4. 14 Pembatas Ruang Vertikal (Papan Biru) pada Area Bermain

C. Pembatas Ruang Horizontal (Keramik Putih)

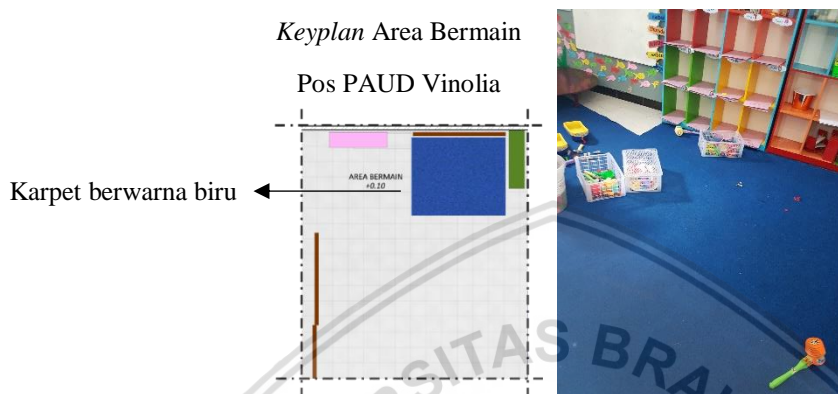
Pada area bermain terdapat lantai dengan material kermik berwarna putih. Pada keramik berwarna putih ini memiliki tekstur kasar yang muncul karena adanya nat pada keramik. Aktivitas anak pada area bermain di atas keramik ini berlari-lari dan bermain bersama teman-temannya.



Gambar 4. 15 Pembatas Ruang Horizontal (Lantai Keramik) pada Area Bermain

D. Pembatas Ruang Horizontal (Karpet Biru)

Pembatas ruang horizontal selanjutnya yaitu karpet berwarna biru. Penggunaan karpet di area bermain sebesar 16% dari ruang keseluruhan. Pada karpet ini memunculkan tekstur kasar pada permukaannya.



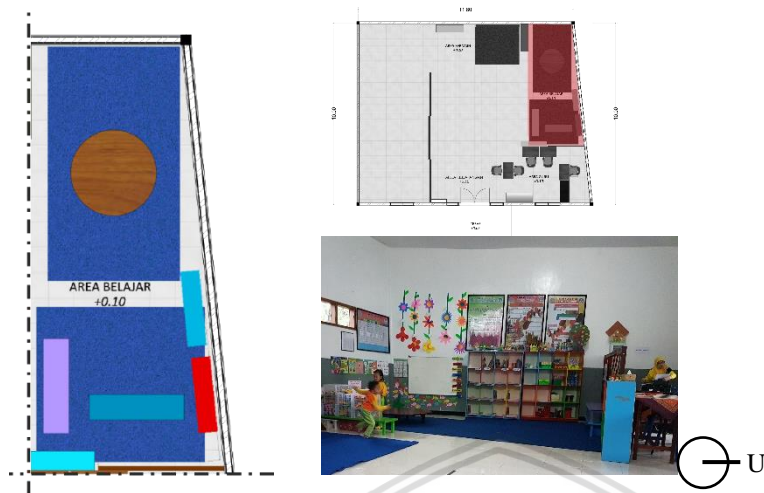
Gambar 4. 16 Pembatas Ruang Horizontal (Karpet Biru) pada Area Bermain

4.2.3 Area Belajar

Pada area ini merupakan area dimana para siswa melakukan kegiatan belajar mengajar, area belajar memiliki luas 18 m². Pada zona ini dibatasi sebelah utara oleh rak buku, sebelah selatan oleh area bermain, sebelah timur oleh area guru yang dibatasi oleh papan, dan sebelah barat dibatasi oleh dinding bata dengan *finishing* warna abu-abu dan putih seperti halnya kondisi ruangan secara keseluruhan. Pada dinding sebelah barat terdapat aksesoris dinding yang bersifat informatif yang digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran saat memberikan penjelasan kepada anak didik dimana terdapat nama-nama siswa, jenis-jenis warna, binatang dan tumbuhan. Pada area belajar lantai diberi alas berupa karpet berwarna biru tua. Pada area ini diletakkan perabot berupa meja berbentuk persegi panjang dan lingkaran agar anak lebih mengenal bentuk geometri, warna dari kedua bentuk meja juga berbeda agar dapat dijadikan media pembelajaran anak dalam pengenalan berbagai jenis warna. Selain meja juga terdapat rak buku anak yang dibuat bersekat dan terbuka, serta diberi warna yang berbeda tiap biliknya. Berikut merupakan gambaran area belajar.

Keyplan Area Belajar

Pos PAUD Vinolia



Gambar 4. 17 Potongan Denah Area Belajar

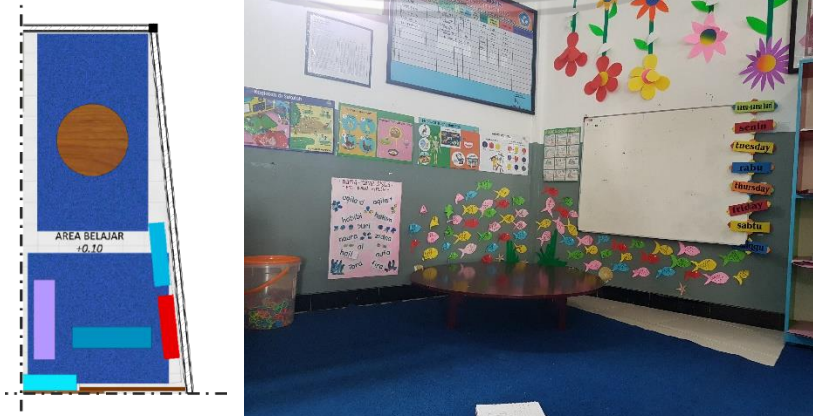
Pada area bermain terdapat elemen interior. Berikut elemen interior yang terdapat pada area bermain;

A. Pembatas Ruang Vertikal (Dinding)

Pada area belajar terdapat pembatas ruang vertikal berupa dinding. Dinding ini memiliki dua warna yaitu putih dan abu-abu. Dinding ini memiliki tekstur halus pada *finishing* nya. Pada dinding ini juga terdapat elemen dekoratif sebagai hiasan dinding yang terletak disebelah barat dan timur.

Keyplan Area Belajar

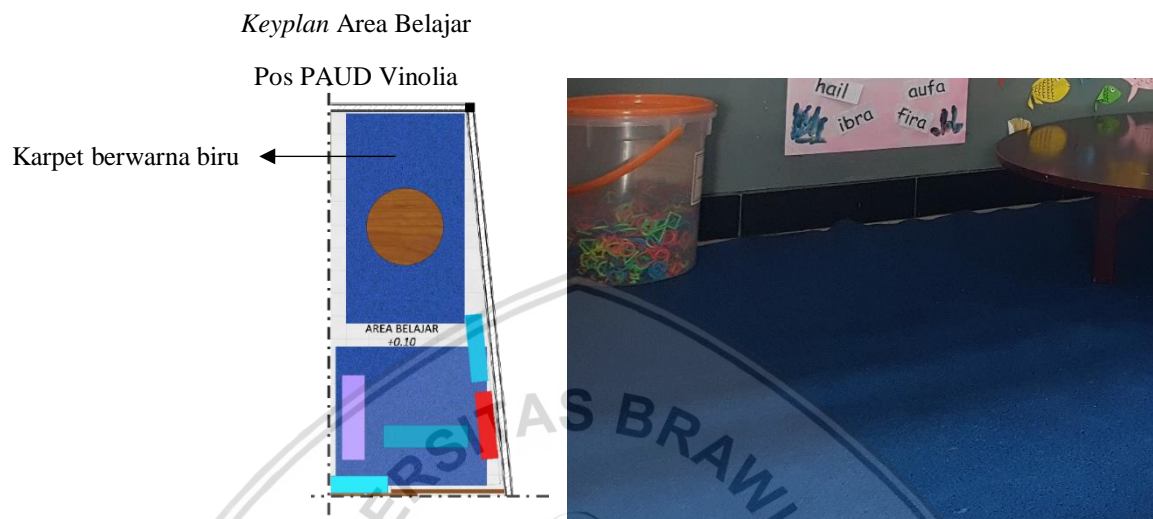
Pos PAUD Vinolia



Gambar 4. 18 Pembatas Ruang Vertikal (Dinding) pada Area Belajar

B. Pembatas Ruang Horizontal (Lantai)

Pembatas ruang horizontal pada area belajar yaitu menggunakan karpet. Penggunaan warna pada karpet di area belajar yaitu berwarna biru. Karpet tersebut memiliki tekstur kasar pada permukaannya.



Gambar 4. 19 Pembatas Ruang Horizontal (karpet) pada Area Belajar

C. Loker

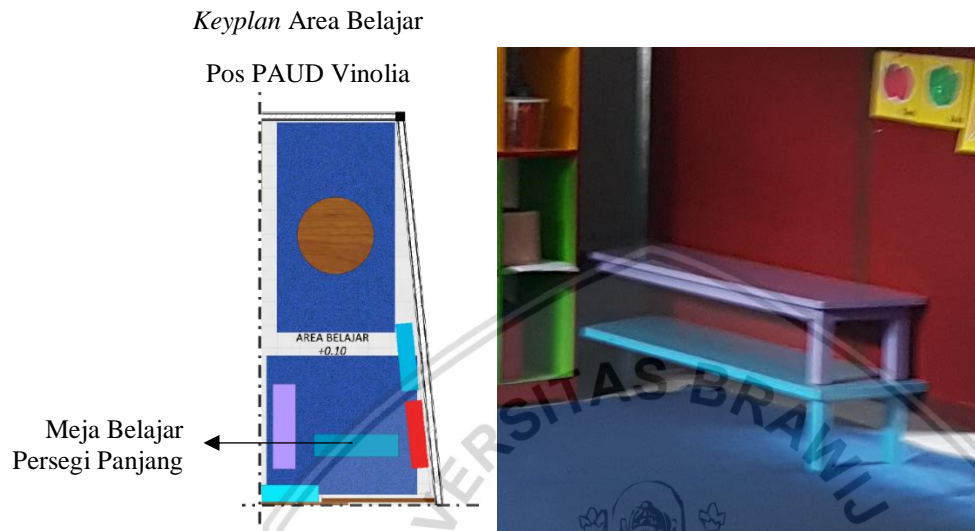
Pada area belajar terdapat fasilitas belajar berupa loker. Loker ini berfungsi sebagai tempat penyimpanan alat tulis siswa. Penempatan loker terletak pada sisi sebelah utara bersebelahan dengan dinding. Loker tersebut berjumlah 2 buah dengan warna yang berbeda. Pada loker ini memiliki dimensi yang sama.



Gambar 4. 20 Loker pada Area Belajar

D. Meja Belajar (Persegi Panjang)

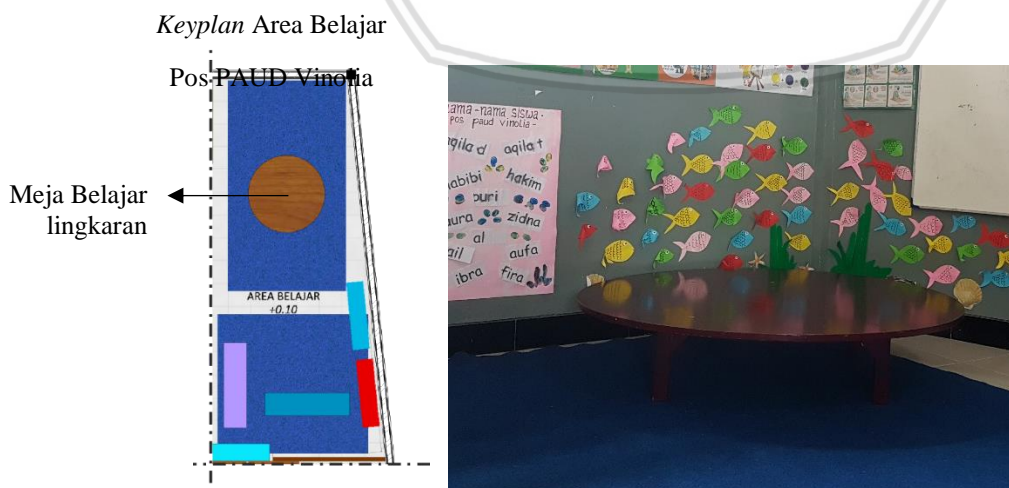
Pada area belajar terdapat perabot berupa meja belajar dengan bentuk geometri persegi panjang. Meja belajar ini diletakkan di sebelah timur dekat dengan loker. Meja belajar tersebut berjumlah dua buah dengan warna yang berbeda yaitu biru dan ungu.



Gambar 4. 21 Meja Belajar (Persegi Panjang) pada Area Belajar

E. Meja Belajar (Lingkaran)

Meja belajar lingkaran merupakan perabot pada area belajar dimana terletak pada sisi barat. Warna meja tersebut berwarna coklat dan memiliki tekstur halus pada permukaannya.



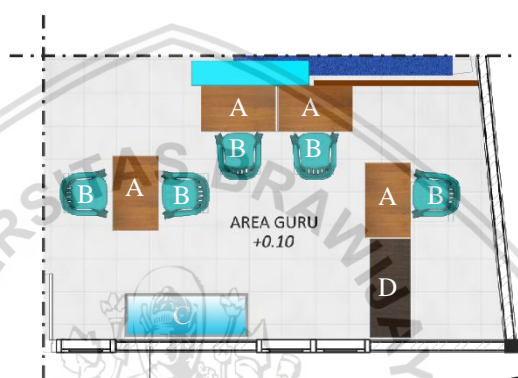
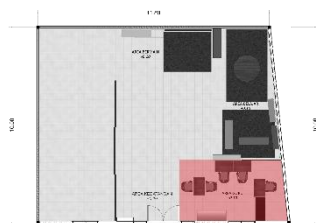
Gambar 4. 22 Meja Belajar (Lingkaran) pada Area Belajar

4.2.4 Area Guru

Pada area guru berdekatan dengan area kedatangan disebelah utara dan area belajar di sebelah barat. Area ini merupakan area untuk mempersiapkan segala perlengkapan yang dibutuhkan untuk kegiatan belajar mengajar. Perabot yang terdapat pada area ini empat buah meja, lima buah kursi, lemari untuk menyimpan dokumen Pos PAUD dan etalase pada sisi timur. Pada area guru tidak dibahas lebih lanjut karena bukan merupakan area aktivitas siswa.

Keyplan Ruang kelas

Pos PAUD Vinolia



KETERANGAN

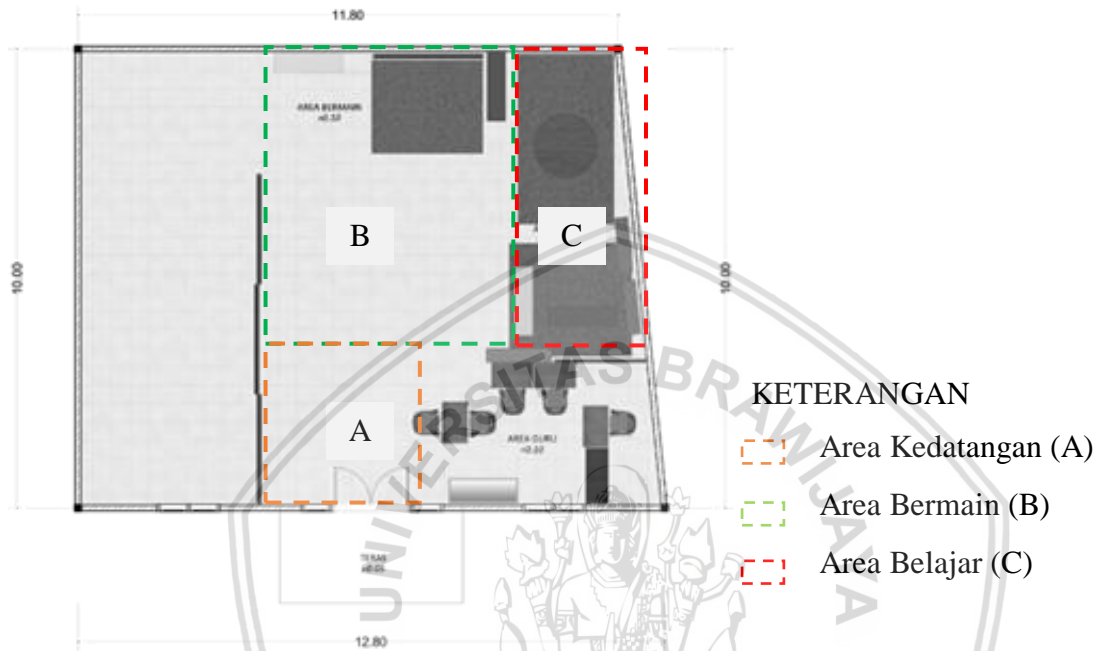
- A. Meja
- B. Kursi
- C. Etalase
- D. Lemari

Gambar 4. 23 Potongan Denah Area Bermain

Pada area bermain terdapat elemen interior. Berikut elemen interior yang terdapat pada area bermain;

4.3 Analisis *Place Centered Mapping* dan Pola Perilaku Anak

Pada *place center mapping* dilakukan pada tiga area aktivitas yaitu area kedatangan, belajar dan bermain karena ketiga area tersebut menjadi area aktivitas siswa. Tujuan dari teknik ini untuk mengetahui bagaimana anak mengakomodasikan perilaku dalam suatu situasi waktu dan tempat tertentu.




Gambar 4. 24 Area Aktivitas Anak Pos PAUD Vinolia

4.3.1 Analisis *Place Centered Mapping* pada Area Aktivitas

Tabel 4. 2 Layout rung dalam *place centered mapping* area kedatangan

Keyplan	Layout	Identifikasi Perilaku
		Pada area kedatangan merupakan setting fisik dari pola aktivitas anak saat tiba di dalam kelas. Pada area kedatangan terdapat aspek interior yaitu papan merah, lantai keramik putih, rak sepatu dan rak tas. Pada area kedatangan terdapat pola aktivitas berulang selama tiga hari pengamatan terhadap anak seperti menaruh tas dengan jongkok, melepas sepatu dengan duduk dilantai lalu menaruhnya di rak sepatu. Pada saat kegiatan bermain area kedatangan digunakan anak untuk berlari-lari dengan teman-temannya karena pada area ini cukup lapang saat digunakan untuk berlarian.


Tabel 4. 3 *Place centered mapping* pada area kedatangan

Perilaku	Analisis Pola Perilaku Pengguna
	<p>Pada perabot rak sepatu terletak dibelakang pintu masuk sehingga tidak langsung dapat ditangkap oleh anak, pergerakan anak cenderung bergerak ke rak tas terlebih dahulu untuk meletakkan tasnya. Walaupun orientasi rak tas tidak langsung menghadap entrance anak dapat melihat bagian samping dari rak tas.</p>


Tabel 4. 4 Layout rung dalam *place centered mapping* area bermain

Keyplan	Layout	Identifikasi Perilaku
		<p>Pada area bermain merupakan setting fisik dari pola aktivitas anak setelah dari area kedatangan. Pada area kedatangan terdapat aspek interior yaitu pembatas ruang horizontal lantai keramik dan karpet biru selain itu terdapat pembatas vertikal papan coklat dan biru. Pada area bermain terdapat pola aktivitas anak yang dominan yaitu menuju alat permainan. Setelah menuju alat permainan perilaku dominan yang muncul yaitu duduk menuju karpet atau lantai lalu berlarian di area bermain.</p>

Tabel 4. 5 *Place centered mapping* pada area bermain

Perilaku	Analisis Pola Perilaku Pengguna
	<p>Terdapat pola perilaku pada area bermain. Pola perilaku tersebut yang pertama anak menuju alat permainan kemudian anak yang datang terlebih dahulu lebih memilih duduk di karpet karena memiliki tekstur kasar yang memunculkan kesan hangat. Karpet yang hanya dapat menampung kurang lebih 4-5 anak sehingga anak yang datang lebih lambat duduk di atas lantai sambil bermain. Setelah anak selesai bermain lalu berlarian dan berguling-guling di atas lantai keramik putih di area bermain.</p>

Tabel 4. 6 Layout rung dalam *place centered mapping* area belajar

Keyplan	Layout	Identifikasi Perilaku
		Pada setting fisik yang ke tiga yaitu area belajar. Pada area ini terdapat aspek interior berupa karpet, dinding, meja belajar dan loker. Pada area ini terdapat aktivitas anak yaitu duduk mengerjakan tugas dengan menggunakan meja lesehan dan mengambil alat tulis di loker yang sudah disediakan.

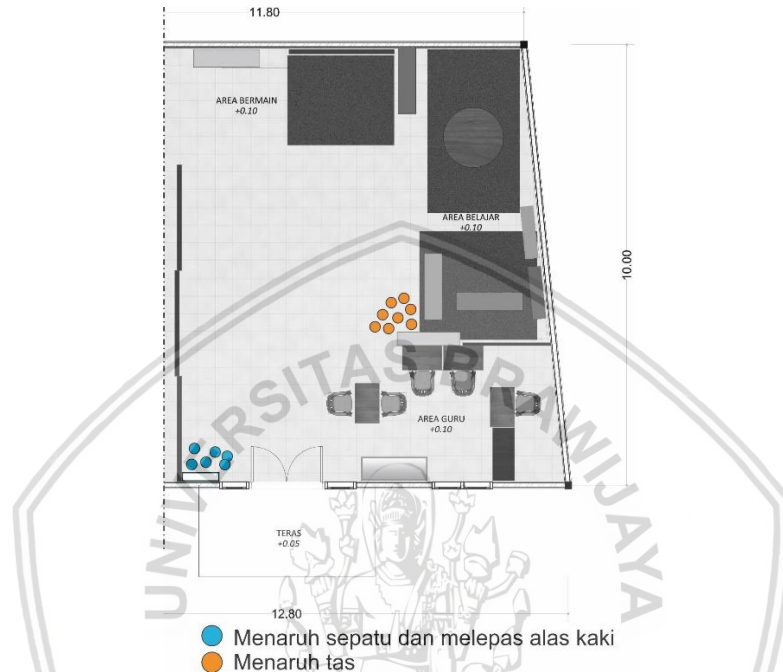
Tabel 4. 7 *Place centered mapping* pada area belajar

Perilaku	Analisis Pola Perilaku Pengguna
	Pada area belajar terdapat aktivitas yang dilakukan oleh anak yaitu duduk mengerjakan di meja lesehan. Terdapat dua meja berbentuk persegi panjang dan lingkaran. Dimensi tinggi meja lingkaran pada area belajar yang cenderung tinggi membuat anak duduk sambil berlutut saat mengerjakan tugasnya. Pada saat mengambil alat tulisnya di loker yang memiliki dimensi loker terlalu tinggi membuat anak juga sulit menjangkau loker pada posisi yang paling tinggi. Peletakan meja lingkaran yang lebih dekat dengan area bermain memiliki kecenderungan dipilih anak karena lebih dekat dengan area aktivitas sebelumnya.

4.3.2 Overlay *Place Centered Mapping* pada Area Aktivitas

A. Area Kedatangan

Pada tiga hari pengamatan terdapat kecenderungan perilaku yang dilakukan oleh anak. Berikut hasil overlay pada area kedatangan.

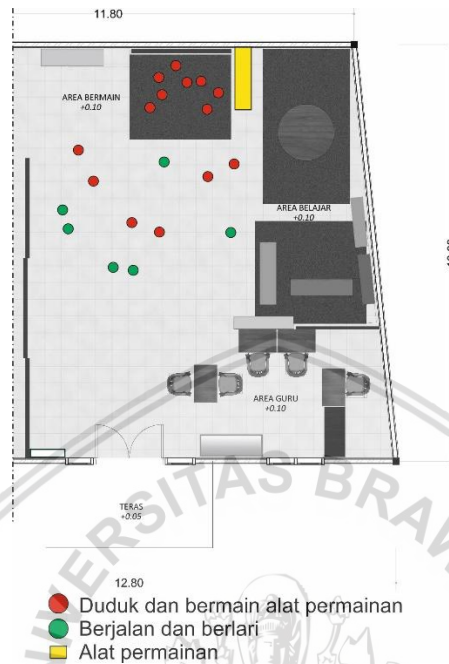


Gambar 4. 25 Overlay *Place Centered Mapping* pada Area kedatangan

Berdasarkan hasil overlay pada area kedatangan dapat disimpulkan bahwa kecenderungan anak pada area kedatangan yaitu menaruh tasnya pada rak tas saat pertama kali memasuki kelas. Pada saat meletakkan tasnya, anak meletakkan tas sambil jongkok. Setelah menuju rak tas perilaku yang muncul selanjutnya yaitu anak menaruh sepatunya di rak sepatu. Ketika anak melepas sepatu dan alas kaki mereka melepasnya sambil duduk di atas lantai.

B. Area Bermain

Pada pengamatan selama tiga hari terdapat kecenderungan perilaku yang dilakukan oleh anak. Berikut hasil overlay pada area belajar.

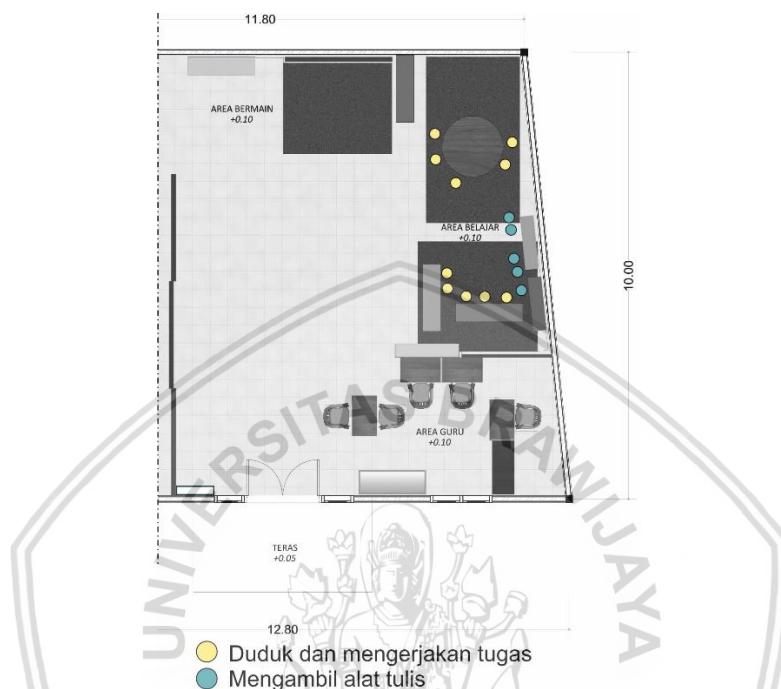


Gambar 4. 26 Overlay *Place Centered Mapping* pada Area Bermain

Dari hasil overlay pada area bermain dapat ditarik kesimpulan terkait karakteristik anak pada area bermain. Pada area bermain setelah dari area kedatangan anak menuju alat permainan. Kecenderungan anak setelah mengambil permainan yaitu duduk dan memainkan alat permainannya di atas karpet biru yang ada di area tersebut pada pukul 07.30-08.00. Anak yang datang setelah pukul 08.00 lebih cenderung duduk di lantai karena pada area yang terdapat karpet sudah terisi oleh anak yang datang terlebih dahulu. Perilaku yang muncul selanjutnya yaitu anak berjalan dan berlarian di sekitar area bermain dengan teman-temannya.

C. Area Belajar

Pada tiga hari pengamatan terdapat kecenderungan perilaku yang dilakukan oleh anak. Berikut hasil overlay pada area belajar.



Gambar 4. 27 Overlay *Place Centered Mapping* pada Area Belajar

Setelah anak bermain di area bermain anak menuju area belajar untuk melakukan kegiatan belajar. Pada area ini terdapat perilaku kecenderungan anak dilihat dari overlay selama pengamatan. Pada meja belajar lingkaran anak mengerjakan tugasnya dengan intruksi dari guru, akan tetapi anak mengerjakan tugasnya sambil berlutut. Sama halnya pada meja belajar persegi panjang juga digunakan untuk mengerjakan tugasnya akan tetapi anak tidak mengerjakan tugasnya sambil berlutut. Pada loker terdapat aktivitas yang dominan dilakukan oleh anak yaitu mengambil alat tulisnya sebelum kegiatan belajar dimulai dan mengembalikan alat tulisnya setelah kegiatan belajar di mulai. Anak yang duduk di meja belajar persegi panjang lebih dahulu mengambil alat tulisnya daripada anak yang duduk di meja lingkaran karena lebih dekat letaknya dengan loker.

2) Perilaku yang diamati

Perilaku yang diamati selama proses observasi meliputi seluruh aktivitas selama mengikuti kegiatan belajar mengajar di dalam kelas mulai datang di area kedatangan, bermain di area bermain, dan belajar di area belajar. Pengamatan tersebut diamati karena rutin dilakukan pada saat belajar mengajar. Pada saat beraktivitas di tiga tersebut diamati perilaku terhadap variabel antara lain: perabot (meja lesehan, loker, rak sepatu) dan pembatas ruang (lantai dan dinding). Fasilitas tersebut diamati karena digunakan secara rutin saat kegiatan belajar mengajar.

3) Waktu Pengamatan

Pengamatan perilaku dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung selama tiga hari, yakni Selasa, Rabu, Kamis mulai pukul 07.30-10.00.





4) Prosedur Pengamatan

Peneliti menetapkan lokasi dan setting pengamatan telah dijelaskan pada poin sebelumnya, sedangkan siswa yang diamati meliputi seluruh siswa yang berjumlah 10 siswa. Terdapat dua acara dalam melakukan pemetaan perilaku yakni pemetaan berdasarkan lokasi (*place centered mapping*) dan pemetaan berdasarkan pelaku (*person centered mapping*). Metode yang digunakan yaitu *person centered mapping* digunakan untuk menggambarkan perilaku siswa pada lokasi tertentu di dalam kelas selama kegiatan belajar mengajar sehingga dapat dilihat kecenderungan aktivitas siswa yang dominan.

5) Coding pada siswa

Pada metode ini pengamatan dilakukan pada seluruh siswa dimana setiap siswa diberi kode untuk mempermudah mengamati gerakan siswa. Aktivitas pergerakan siswa diamati dan dicatat selanjutnya dibuat overlay dari keseluruhan sehingga didapati data berupa pergerakan siswa dan aktivitas paling dominan dilakukan selama pengamatan dilakukan.

Tabel 4. 8 Data Sampel Siswa Pos PAUD Vinolia

No,	Nama Siswa	Foto Siswa	Usia	Jenis Kelamin	Kode
1.	Aufa		4 Tahun	Laki-laki	L1
2.	Hail		4 Tahun	Laki-laki	L2
3	Ibra		4 Tahun	Laki-laki	L3
4.	Hakim		3.5 Tahun	Laki-laki	L4
5.	Chila		4 Tahun	Perempuan	P1
6.	Naura		4 Tahun	Perempuan	P2
7.	Aqila		3.5 Tahun	Perempuan	P3
8.	Fira		3.5 Tahun	Perempuan	P4
9.	Zidna		4 Tahun	Perempuan	P5
10.	Puri		4 Tahun	Perempuan	P6

4.4.1 Analisis *Person Centered Mapping* pada Area Kedatangan (A)

Pada area kedatangan perilaku siswa yang diamati yaitu terhadap variabel berikut:

Tabel 4. 9 Elemen Interior pada Area Kedatangan

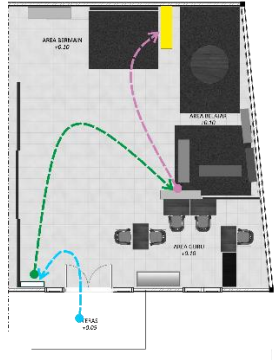

No	Elemen Interior	Variabel
Area Kedatangan		
1	Pembatas ruang vertikal (Papan biru)	Tekstur
		Warna
		Elemen Dekoratif
2	Pembatas ruang horizontal (lantai)	Tekstur
		Warna
3.	Rak Sepatu	Tata Letak
		Ukuran
		Warna
4.	Rak Tas	Tata Letak
		Ukuran
		Warna

Pada area kedatangan terdapat pergerakan siswa yaitu:

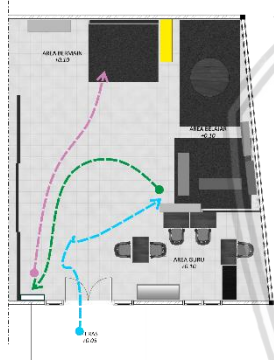
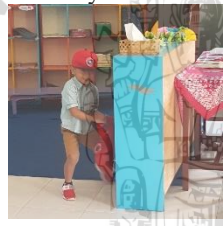

1. Menuju rak sepatu
2. Menuju rak tas sambil bersalaman dengan guru
3. Menuju area bermain

Dari ketiga pergerakan tersebut pada hasil pengamatan di area kedatangan dapat dilihat dari hasil *person centered mapping* pada tiga hari pengamatan. Dari tiga hari pengamatan tersebut maka akan terlihat kecenderungan pergerakan anak setelah dilakukan *overlay*. Berikut pergerakan siswa pada Pos PAUD Vinolia selama tiga hari di area kedatangan;

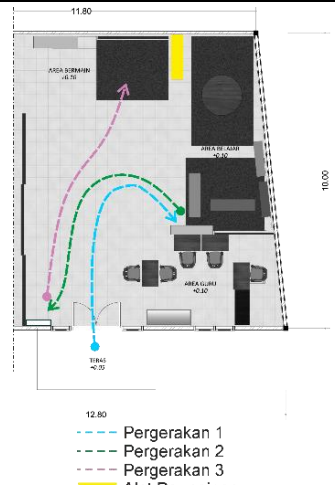

Tabel 4. 10 Pola Perilaku Anak L1 Hari 1 di Area Kedatangan

L1 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p>11.80</p> <p>12.80</p> <p>10.00</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Pada hari pertama di area kedatangan L1 tiba pukul 07.38. L1 bersalaman dengan guru lalu menaruh sepatunya di rak sepatu.</p>	<p>Kemudian L1 menuju rak tas sambil berjalan.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>lalu L1 menuju area bermain dengan mengambil mainan terlebih dahulu lalu duduk di karpet.</p>	
		

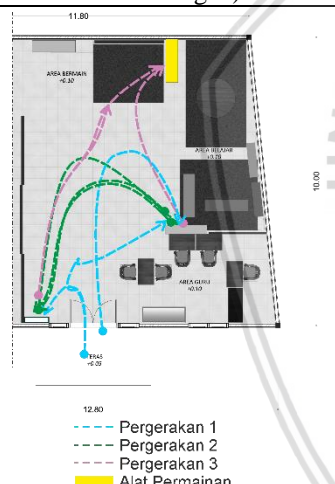
Tabel 4. 11 Pola Perilaku Anak L1 Hari 2 di Area Kedatangan

L1 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p>11.80</p> <p>12.80</p> <p>10.00</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Pada hari kedua di area kedatangan L1 tiba pukul 07.56. L1 bersalaman dengan guru lalu menaruh tasnya di rak tas</p>	<p>Pergerakan selanjutnya L1 menaruh sepatunya di rak sepatu</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>L1 menuju area bermain lalu duduk di karpet bermain bersama teman-temannya.</p>	
	 	

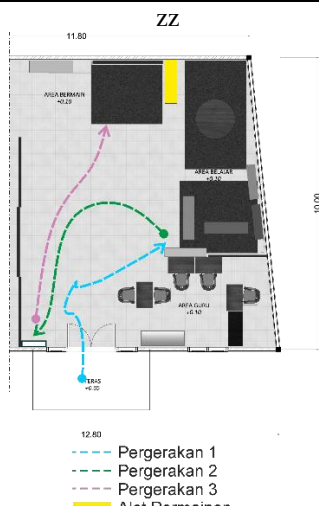

Tabel 4. 12 Pola Perilaku Anak L1 Hari 3 di Area Kedatangan

L1 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Pada hari ketiga L1 tiba di kelas pukul 07.44. Pada pergerakan 1 L1 menaruh tasnya terlebih dahulu sambil bersalaman dengan guru.</p>	<p>Kemudian pada pergerakan 2 sama dengan hari ke 2 yaitu L1 menuju rak sepatu sambil berjalan..</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pada pergerakan hari ke 3, pergerakan 3 pada L1 cenderung sama yaitu menuju area bermain lalu duduk di karpet bermain bersama teman-temannya.</p> 	

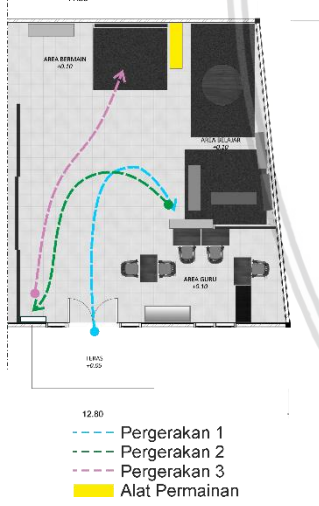

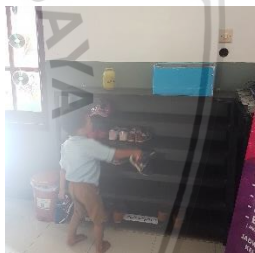

Tabel 4. 13 Overlay Perilaku L1 di Area Kedatangan

Overlay L1 A (Area Kedatangan)	
	<p>Pada pergerakan 1 kecenderungan anak L1 yaitu pada hari ke 2 dan 3 yaitu meletakkan tasnya terlebih dahulu, lalu menaruh sepatunya pada rak sepatu. Setelah itu L1 menuju area bermain untuk bermain bersama teman-temannya. Pada hari ke 1 L1 menaruh sepatunya terlebih dahulu lalu menaruh tasnya kemudian menuju area bermain.</p>

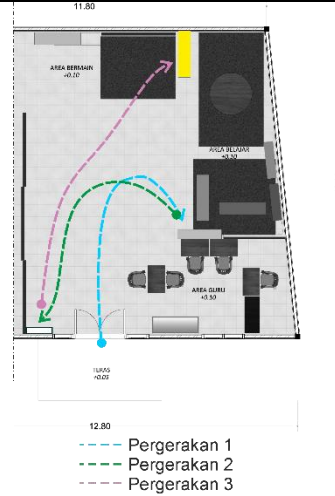

Tabel 4. 14 Pola Perilaku Anak L2 Hari 1 di Area Kedatangan

L2 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Pada hari pertama L2 tiba di kelas pukul 08.10. Pada pergerakan 1 L2 menaruh tasnya terlebih dahulu sambil bersalaman dengan guru.</p>	<p>Kemudian L2 menuju rak rak sepatu sambil berjalan.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>L2 menuju area bermain lalu duduk di lantai karena pada area bermain yang terdapat karpet sudah dipenuhi teman-temannya yang datang terlebih dahulu.</p>	
		

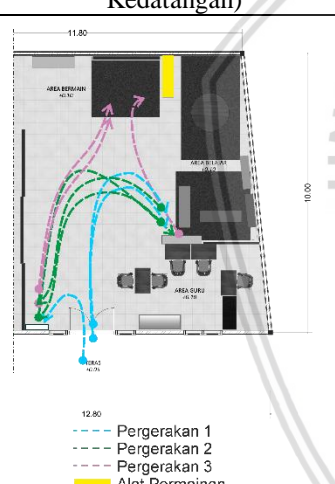
Tabel 4. 15 Pola Perilaku Anak L2 Hari 2 di Area Kedatangan

L2 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Pada hari kedua di area kedatangan L2 tiba pukul 07.50. L2 bersalaman dengan guru lalu menaruh tasnya di rak tas</p>	<p>Pada pergerakan 2 L2 menuju rak sepatu di area kedatangan.</p>
		
	<p>Pergerakan 3</p> <p>L2 menuju area bermain lalu duduk di karpet bermain bersama teman-temannya.</p>	
		

Tabel 4. 16 Pola Perilaku Anak L2 Hari 3 di Area Kedatangan

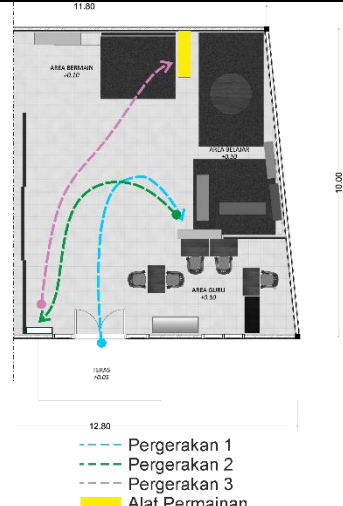
L2 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Pada pengamatan hari ketiga L2 tiba di kelas pukul 07.32. Pada pergerakan 1 L2 menaruh tasnya terlebih dahulu di area kedatangan</p>	<p>Kemudian pada pergerakan 2 L2 menuju rak sepatu sambil berjalan.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>L2 menuju area bermain lalu duduk di karpet terlebih dahulu mengambil alat permainannya di area bermain.</p> 	

Tabel 4. 17 Overlay Perilaku L2 di Area Kedatangan

Overlay L2 A (Area Kedatangan)	
	<p>Pada pergerakan 1-3 kecenderungan anak L2 pada hari 1-3 cenderung sama yaitu meletakkan tasnya di rak tas terlebih dahulu lalu L2 menaruh sepatunya di rak sepatu. Kemudian L2 menuju area bermain. Pada hari 1 L2 di pergerakan 3 tidak duduk di karpet karena sudah ada temannya yang duduk di karpet terlebih dahulu sehingga L2 duduk di lantai.</p>

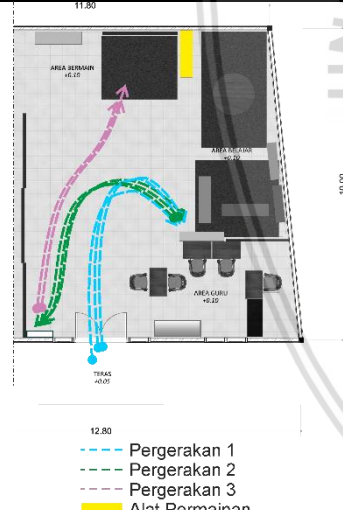
Perilaku Anak L3 Hari 2 di Area Kedatangan		
	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Hari kedua di area kedatangan L3 tiba terakhir daripada teman-temannya pukul 08.15. L3 bersalaman dengan guru lalu menaruh tasnya di rak tas</p> 	<p>Kemudian L3 menaruh sepatu sambil berjalan.</p> 
	Pergerakan 3	
<p>Karena L3 datang terlambat maka ia duduk di lantai karpet area karpet sudah terisi oleh teman-temannya.</p> 		

Tabel 4. 20 Pola Perilaku Anak L3 Hari 3 di Area Kedatangan

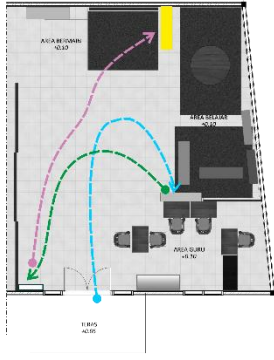

L3 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	Pada hari ketiga L3 tiba di kelas pukul 07.35. Pada pergerakan 1 L3 menaruh tasnya terlebih dahulu sambil bersalaman dengan guru.	Kemudian pada pergerakan 2 L3 menuju rak sepatu sambil berjalan..
	Pergerakan 3	
	L3 menuju area bermain lalu duduk di karpet karena L3 datang lebih awal maka L3 duduk di karpet sambil bermain	



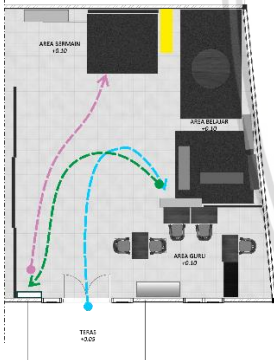

Tabel 4. 21 Overlay Perilaku L3 di Area Kedatangan

Overlay L3 A (Area Kedatangan)	
	Dari hasil pengamatan pergerakan hari 1-3 kecenderungan anak L3 pada hari 1-3 sama yaitu meletakkan tasnya di rak tas lalu L3 menaruh sepatunya di rak sepatu. Kemudian L3 menuju area bermain. Pada hari ke 2 L3 datang terlambat sehingga duduk di atas lantai pada area bermain.

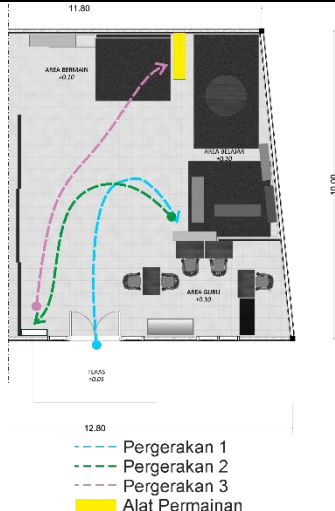

Tabel 4. 22 Pola Perilaku Anak L4 Hari 1 di Area Kedatangan

L4 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p>11.80</p> <p>12.80</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>L4 tiba di kelas pukul 07.39. Pada pergerakan 1 L4 menaruh tasnya terlebih dahulu sambil bersalaman dengan guru.</p>	<p>Pergerakan 2 L4 atas instruksi guru menuju rak sepatu untuk menaruh sepatunya.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>L4 menuju area bermain terlebih dahulu mengambil alat permainan terlebih dahulu lalu duduk di karpet.</p>	
		

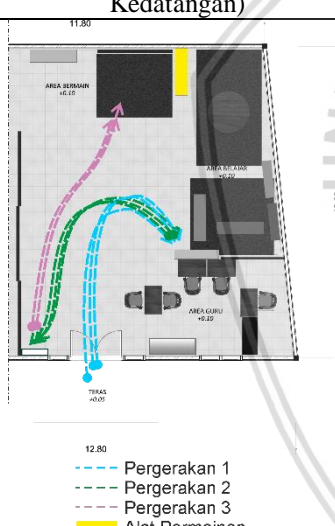
Tabel 4. 23 Pola Perilaku Anak L4 Hari 2 di Area Kedatangan

L4 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p>11.80</p> <p>12.80</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Pada hari kedua di area kedatangan L4 tiba pukul 08.10. L4 bersalaman dengan guru lalu menaruh tasnya di rak tas</p>	<p>Kemudian L4 menuju rak sepatu sambil berjalan.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>L4 menuju area bermain lalu duduk di lantai karena pada area bermain yang terdapat karpet sudah dipenuhi teman-temannya yang datang terlebih dahulu.</p>	
		

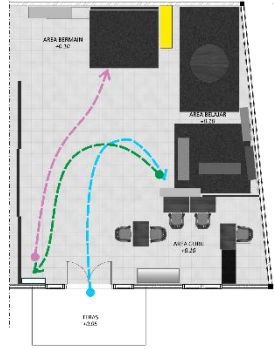

Tabel 4. 24 Pola Perilaku Anak L4 Hari 3 di Area Kedatangan

L4 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p>11.80</p> <p>12.80</p> <p>10.00</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Pada hari ketiga L4 tiba di kelas pukul 07.35. Pada pergerakan 1 L4 menaruh tasnya terlebih dahulu sambil bersalaman dengan guru.</p>	<p>Pergerakan selanjutnya L4 menaruh sepatunya di rak sepatu</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>L4 menuju area bermain lalu duduk di karpet terlebih dahulu mengambil alat mainannya di area bermain.</p>	
		

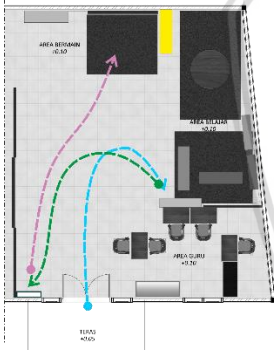



Tabel 4. 25 Overlay Perilaku L4 di Area Kedatangan

Overlay L4 A (Area Kedatangan)	
 <p>11.80</p> <p>12.80</p> <p>10.00</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Dari hasil over overlay hari 1-3 kecenderungan anak L4 pada hari 1-3 sama yaitu meletakkan tasnya di rak tas lalu L3 menaruh sepatunya di rak sepatu. Kemudian L3 menuju area ber main lalu duduk di karpet untuk memainkan alat permainan dengan temannya.</p>

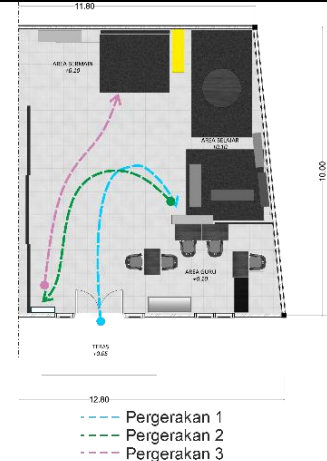
Tabel 4. 26 Pola Perilaku Anak P1 Hari 1 di Area Kedatangan

P1 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p>11.80</p> <p>10.00</p> <p>12.80</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>L3 tiba di kelas pukul 08.10. Pada pergerakan 1 P1 meletakkan tasnya di area kedatangan.</p>	<p>Kemudian pada pergerakan 2 P1 menuju rak sepatu sambil berjalan.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>P1 menuju area bermain lalu duduk di lantai karena pada area bermain yang terdapat karpet sudah dipenuhi teman-temannya yang datang terlebih dahulu.</p>	
		

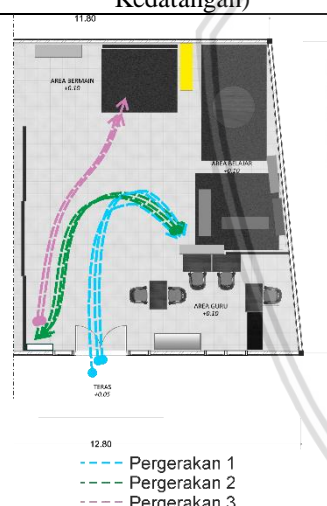
Tabel 4. 27 Pola Perilaku Anak P1 Hari 2 di Area Kedatangan

P1 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p>11.80</p> <p>10.00</p> <p>12.80</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Pada hari kedua di area kedatangan P1 tiba pukul 08.43. P1 bersalaman dengan guru lalu menaruh tasnya di rak tas</p> 	<p>Kemudian P1 menuju rak sepatu sambil berjalan.</p> 
	<p>Pergerakan 3</p> <p>P1 menuju area bermain lalu duduk di karpet bermain bersama teman-temannya.</p>	
		

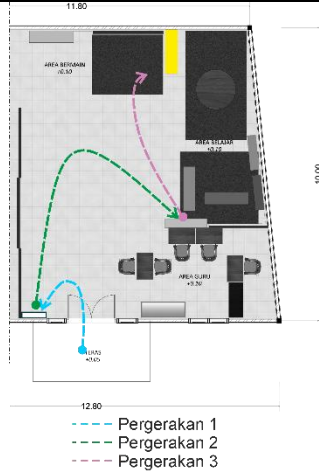

Tabel 4. 28 Pola Perilaku Anak P1 Hari 3 di Area Kedatangan

P1 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	Pada hari ketiga di area kedatangan P4 tiba pukul 08.09. P1 menaruh tasnya terlebih dahulu sambil bersalaman dengan guru.	Kemudian pada pergerakan 2 P1 menuju rak sepatu sambil berjalan.
	Pergerakan 3	
	P1 menuju area bermain lalu duduk di lantai karena pada area bermain yang terdapat karpet sudah dipenuhi teman-temannya yang datang terlebih dahulu.	

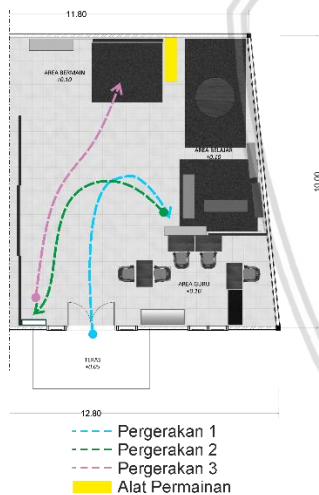

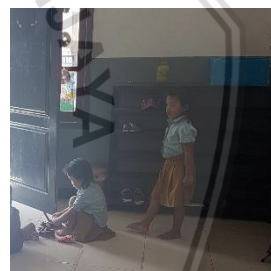

Tabel 4. 29 Overlay Perilaku P1 di Area Kedatangan

Overlay P1 A (Area Kedatangan)	
	Dari hasil over overlay hari 1-3 anak pergerakan 1 P1 sama yaitu meletakkan tasnya di rak tas lalu L3 menaruh sepatunya di rak sepatu. Kemudian L3 menuju area bermain lalu pada hari ke 1 dan 3 karena terlambat daripada teman-temannya P1 duduk di lantai, sedangkan pada hari ke 2 P1 duduk di karpet.

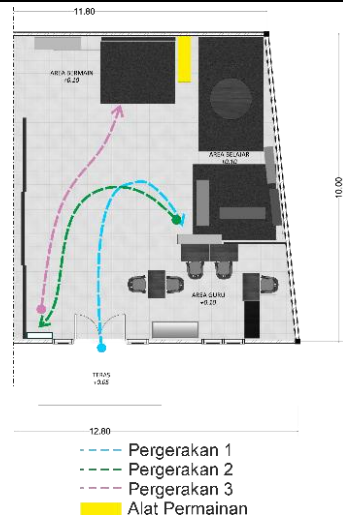
Tabel 4. 30 Pola Perilaku Anak P2 Hari 1 di Area Kedatangan

P2 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Pada hari pertama di area kedatangan P2 tiba pukul 07.42. P2 bersalaman dengan guru lalu menaruh sepatunya di rak sepatu diinstruksi oleh guru.</p>	<p>Kemudian pada pergerakan 2 P2 menuju rak tas sambil berjalan.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>P2 menuju area bermain lalu duduk di karpet bermain bersama teman-temannya.</p>	
		

Tabel 4. 31 Pola Perilaku Anak P2 Hari 2 di Area Kedatangan

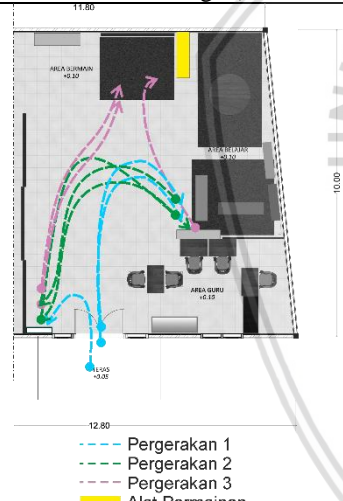
P2 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Pada hari kedua di area kedatangan P2 tiba pukul 07.45. P2 bersalaman dengan guru lalu menaruh tasnya di rak tas</p>	<p>Kemudian P2 menuju rak sepatu sambil berjalan.</p>
		
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pada pengamatan pergerakan 3 P2 duduk dan bermain bersama L1 dan L3.</p>	
		

Tabel 4. 32 Pola Perilaku Anak P2 Hari 3 di Area Kedatangan

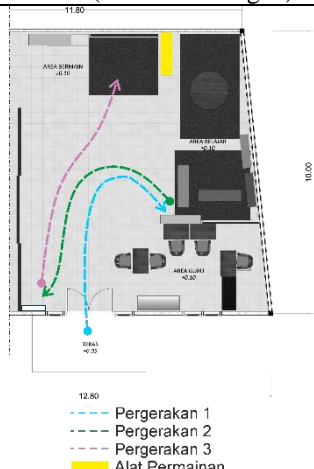

P2 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	Pada hari ketiga di area kedatangan P2 tiba pukul 08.11. P2 menaruh tasnya terlebih dahulu sambil bersalaman dengan guru.	Kemudian pada pergerakan 2 P2 menuju rak sepatu sambil berjalan.
	Pergerakan 3	
	P2 menuju area bermain lalu duduk di lantai karena pada area bermain yang terdapat karpet sudah dipenuhi teman-temannya yang datang terlebih dahulu.	



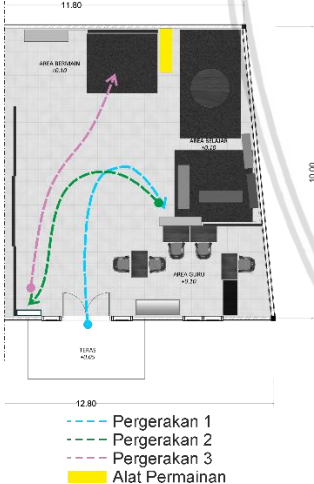


Tabel 4. 33 Overlay Perilaku P2 di Area Kedatangan

Overlay P2 A (Area Kedatangan)	
	Pada pengamatan selama 3 hari pergerakan 1 P2 memiliki kecenderungan menaruh tasnya terlebih dahulu pada hari ke 2 dan 3, lalu menuju rak sepatu. Pada hari 1 P2 menaruh sepatunya terlebih dahulu kemudian menuju rak tas lalu bermain di area bermain bersama teman-temannya.

Tabel 4. 34 Pola Perilaku Anak P3 Hari 1 di Area Kedatangan

P3 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p>11.80</p> <p>10.00</p> <p>12.80</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>P3 pada hari pertama tiba di kelas pukul 07.44. Pergerakan 1 P3 menaruh tasnya diikuti teman-temannya sambil berbicara.</p>	<p>Pergerakan 2 P3 yaitu menuju rak sepatu. P3 melepas sepatunya sambil duduk di atas lantai.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Selanjutnya P3 menuju area bermain lalu duduk di atas karpet.</p>	
		

Tabel 4. 35 Pola Perilaku Anak P3 Hari 2 di Area Kedatangan

P3 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p>11.80</p> <p>10.00</p> <p>12.80</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Pergerakan 1 di hari kedua di area kedatangan P3 tiba pukul 07.40. P3 bersalaman dengan guru lalu menaruh tasnya di rak tas</p>	<p>P3 pada pergerakan 2 menuju rak sepatu sambil berjalan.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>P3 menuju area bermain lalu duduk di karpet bermain bersama teman-temannya.</p>	
	 	

[illegible]



Overlay P3 A (Area Kedatangan)

12.80


- Pergerakan 1
- Pergerakan 2
- Pergerakan 3
- Alat Permainan

Pola pergerakan P3 pada area kedatangan cenderung tetap yaitu tiba di kelas menuju rak tas, lalu menuju rak sepatu untuk menaruh sepatunya dan kemudian menuju area bermain lalu duduk diatas karpet bermain bersama dengan temannya.


Tabel 4. 38 Pola Perilaku Anak P4 Hari 1 di Area Kedatangan

P4 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Pengamatan P4 hari pertama di area kedatangan P4 tiba pukul 08.13. P4 menaruh tasnya terlebih dahulu sambil bersalaman dengan guru.</p>	<p>Kemudian pada pergerakan 2 P4 menuju rak sepatu sambil berjalan.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>P4 menuju area bermain lalu duduk di lantai karena P4 datang lebih lambat dibandingkan dengan teman-temannya sehingga area karpet terisi oleh temannya yang datang terlebih dahulu.</p>	
		

Tabel 4. 39 Pola Perilaku Anak P4 Hari 2 di Area Kedatangan

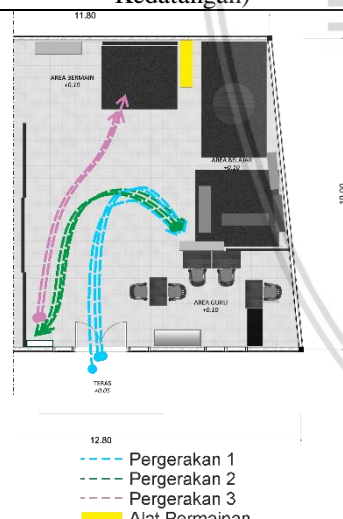
P4 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Pada hari kedua di area kedatangan P4 tiba pukul 07.35. P4 bersalaman dengan guru lalu menaruh sepatunya di rak sepatu.</p>	<p>Pergerakan ke 2 yaitu P4 berjalan menuju rak sepatu dan melepas sepatunya sambil duduk di lantai.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>P4 menuju area bermain terlebih dahulu mengambil alat permainan lalu duduk di karpet.</p>	
		

Tabel 4. 40 Pola Perilaku Anak P4 Hari 3 di Area Kedatangan

P4 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	Pada hari ketiga P4 tiba di kelas pukul 07.35. Pada pergerakan 1 P4 menaruh tasnya terlebih dahulu sambil bersalaman dengan guru.	Pada pergerakan ke 2 sama dengan hari 1 dan 2 yaitu menuju rak sepatu.
	Pergerakan 3	
	P4 menuju area bermain lalu duduk di karpet terlebih dahulu mengambil alat permainannya di area bermain.	



Tabel 4. 41 Overlay Perilaku P4 di Area Kedatangan

Overlay P4 A (Area Kedatangan)	
	Pola pergerakan P4 pada area kedatangan cenderung tetap yaitu tiba di kelas menuju rak tas, lalu menuju rak sepatu untuk menaruh sepatunya dan kemudian menuju area bermain lalu duduk diatas karpet bermain bersama dengan temannya.

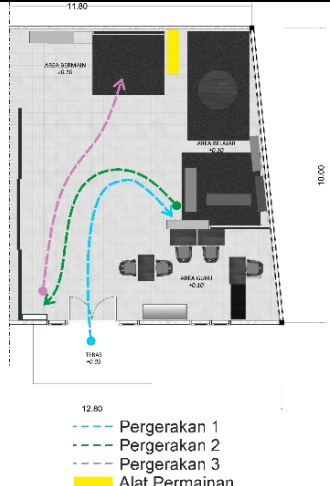

Tabel 4. 42 Pola Perilaku Anak P5 Hari 1 di Area Kedatangan

P5 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
<p>11.80</p> <p>10.00</p> <p>12.80</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Pada hari pertama di area kedatangan P5 tiba pukul 07.57. P5 menaruh tasnya terlebih dahulu sambil bersalaman dengan guru.</p>	<p>Kemudian pada pergerakan 2 P5 menuju rak tas sambil berjalan.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>P4 menuju area bermain lalu duduk di karpet bermain bersama teman-temannya.</p>	

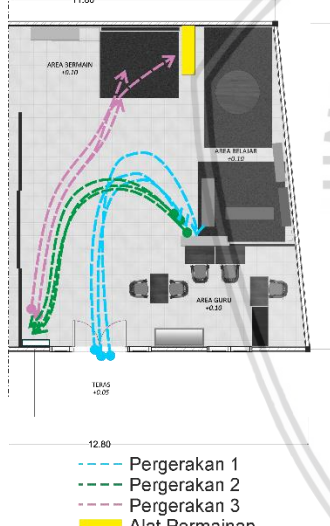
Tabel 4. 43 Pola Perilaku Anak P5 Hari 2 di Area Kedatangan

P5 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
<p>11.80</p> <p>10.00</p> <p>12.80</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Pada hari kedua di area kedatangan P5 tiba pukul 07.34. P5 bersalaman dengan guru lalu menaruh tasnya di rak tas</p>	<p>Pergerakan 2 pada hari ke 2 sama dengan hari pertama yaitu menuju rak sepatu.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>P5 menuju area bermain terlebih dahulu mengambil alat permainan lalu duduk di karpet.</p>	

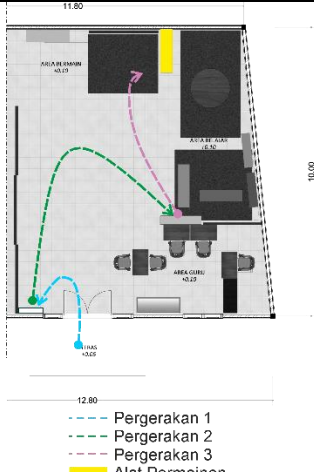

Tabel 4. 44 Pola Perilaku Anak P5 Hari 3 di Area Kedatangan

P5 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	Pada hari ketiga P5 tiba di kelas pukul 07.44. Pada pergerakan 1 P5 menaruh tasnya terlebih dahulu sambil bersalaman dengan guru.	Pengamatan pergerakan 2 pada hari ke 3 yaitu P5 menuju rak sepatu.
	<p>Pergerakan 3</p> <p>P5 menuju area bermain lalu duduk di karpet bermain bersama teman-temannya.</p> 	



Tabel 4. 45 Overlay Perilaku P5 di Area Kedatangan

Overlay P5 A (Area Kedatangan)	
	<p>Pada pengamatan selama 3 hari di area kedatangan P5 pada area kedatangan cenderung tetap yaitu tiba di kelas menuju rak tas, lalu menuju rak sepatu untuk menaruh sepatunya dan kemudian menuju area bermain. Pada hari ke 2 P5 datang lebih awal sehingga P5 mengambil alat mainannya terlebih dahulu lalu memainkannya dengan teman-temannya. Pada hari ke 1 dan 3 P5 menuju area bermain dan bergabung dengan teman-temannya lalu duduk diatas karpet.</p>

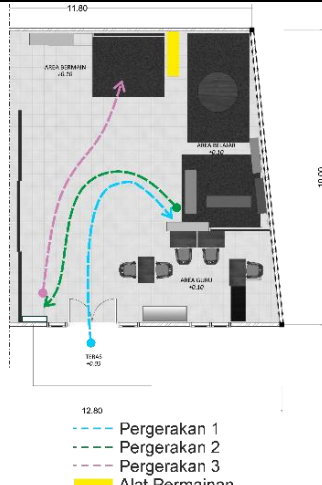
Tabel 4. 46 Pola Perilaku Anak P6 Hari 1 di Area Kedatangan

P6 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p>11.80</p> <p>10.00</p> <p>12.80</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Pada hari pertama di area kedatangan L1 tiba pukul 07.55. P6 bersalaman dengan guru lalu menaruh sepatunya di rak sepatu.</p>	<p>Kemudian P6 menuju rak tas sambil berjalan.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>P6 menuju area bermain lalu duduk di karpet bermain bersama teman-temannya.</p>	
		

Tabel 4. 47 Pola Perilaku Anak P6 Hari 2 di Area Kedatangan

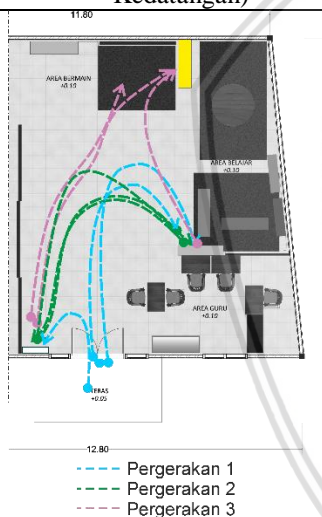
P6 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p>11.80</p> <p>10.00</p> <p>12.80</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Pada hari kedua di area kedatangan P6 tiba pukul 07.33. P6 bersalaman dengan guru lalu menaruh tasnya di rak tas.</p>	<p>Kemudian P6 menuju rak sepatu sambil berjalan.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>P6 menuju area bermain terlebih dahulu mengambil alat permainan lalu duduk di karpet.</p>	
		

Tabel 4. 48 Pola Perilaku Anak P6 Hari 3 di Area Kedatangan

P6 A (Area Kedatangan)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	Pada hari ketiga P6 tiba di kelas pukul 07.45. Pada pergerakan 1 P6 menaruh tasnya terlebih dahulu sambil bersalaman dengan guru.	Kemudian pada pergerakan 2 P6 menuju rak sepatu sambil berjalan.
	Pergerakan 3	
	P6 menuju area bermain lalu duduk di karpet bermain bersama teman-temannya.	



Tabel 4. 49 Overlay Perilaku P6 di Area Kedatangan

Overlay P6 A (Area Kedatangan)	
	Dari hasil overlay selama 3 hari pengamatan pada hari pertama pergerakan P6 ke arah rak sepatu terlebih dahulu lalu ke rak tas kemudian menuju area bermain. Dominasi perilaku P6 pada hari ke 2 dan 3 yaitu menaruh tasnya terlebih dahulu lalu menuju rak sepatu kemudian menuju area bermain.

Tabel 4. 50 Overlay *Person Centered Mapping* pada Area Kedatangan

Pola Alur Pergerakan <i>Person Centered Mapping</i>	Analisis
<p>11.80</p> <p>10.00</p> <p>12.80</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada hasil pengamatan selama tiga hari pada area kedatangan, kecenderungan anak pada pergerakan pertama cenderung menaruh tasnya dahulu di rak tas karena saat pertama kali masuk kedalam kelas rak tas langsung ditangkap oleh pengelihatannya siswa. 2. Kecenderungan anak yang kedua atau yang jarang dilakukan siswa selama tiga hari pengamatan yaitu menaruh sepatu di rak sepatu, karena terbiasa dengan peletakkannya walaupun terhalang oleh pintu 3. Pada pergerakan ketiga anak cenderung segera menuju area bermain untuk bermain dengan teman-temannya.

Dari hasil *person centered mapping* pada area kedatangan dapat disimpulkan bahwa anak cenderung melakukan pergerakan menuju perabot yang mudah di tangkap yaitu rak tas. Tujuan dari pergerakan menuju rak tas untuk menaruh tasnya agar tidak terganggu saat bermain. Pada pergerakan selanjutnya yaitu anak menaruh sepatunya di rak sepatu dimana rak tersebut terhalang oleh pintu yang menyebabkan anak lebih cenderung lebih menaruh tasnya terlebih dahulu.

Tabel 4. 51 Pergerakan *Person Centered Mapping* siswa laki-laki dan Perempuan

Pergerakan <i>Person Centered Mapping</i> siswa laki-laki	Pergerakan <i>Person Centered Mapping</i> siswa perempuan	Penjelasan
<p>11.80</p> <p>10.00</p> <p>12.80</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>11.80</p> <p>10.00</p> <p>12.80</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Pada pola pergerakan berdasarkan hasil pengamatan menggunakan metode <i>Person Centered Mapping</i> terdapat perbedaan pada pergerakan laki-laki dan perempuan pada area kedatangan yaitu sebesar 6%. Perbedaan tersebut terjadi saat meletakkan tas atau rak sepatu terlebih dahulu.</p>

4.4.2 Analisis *Person Centered Mapping* pada Area Bermain (B)

Pada area kedatangan perilaku siswa yang diamati yaitu terhadap variabel berikut:

Tabel 4. 52 Elemen Interior pada Area Kedatangan

No	Elemen Interior	Variabel
Area Bermain		
5.	Pembatas ruang vertikal (papan coklat)	Tekstur
		Warna
		Elemen Dekoratif
6.	Pembatas ruang vertikal (papan coklat)	Tekstur
		Warna
		Elemen Dekoratif
7.	Pembatas ruang horizontal (keramik putih)	Tekstur
		Warna
8.	Pembatas ruang horizontal (karpet)	Tekstur
		Warna

Pada area kedatangan terdapat pergerakan siswa yaitu:

1. Menuju rak permainan
2. Duduk diatas karpet
3. Duduk diatas lantai
4. Berlari diatas lantai.

Dari ketiga pergerakan tersebut pada hasil pengamatan di area kedatangan dapat dilihat dari hasil *person centered mapping* pada tiga hari pengamatan. Dari tiga hari pengamatan tersebut maka akan terlihat kecenderungan pergerakan anak setelah dilakukan *overlay*. Berikut pergerakan siswa pada Pos PAUD Vinolia selama tiga hari di area bermain;

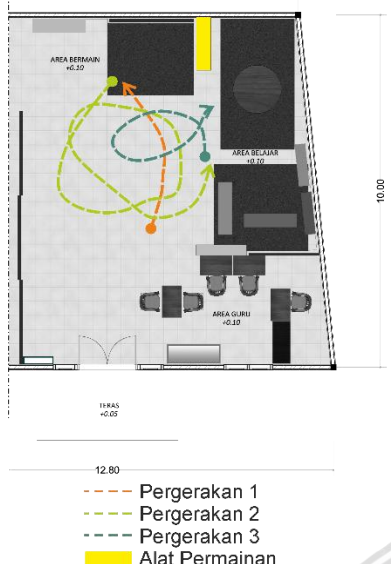


Tabel 4. 53 Pola Perilaku Anak L1 Hari 1 di Area Bermain

L1 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
<p>11.80</p> <p>10.00</p> <p>12.80</p> <p>Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3 Alat Permainan</p>	<p>Pada hari pertama L1 tiba di kelas pukul 07.38. Pada area bermain L1 mengambil alat permainan terlebih dahulu karena L1 datang pertama kali.</p>	<p>Setelah mengambil alat permainan L1 duduk di karpet memainkan permainannya</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>L1 selanjutnya berlari-lari pada area bermain diatas lantai bersama L2.</p>	

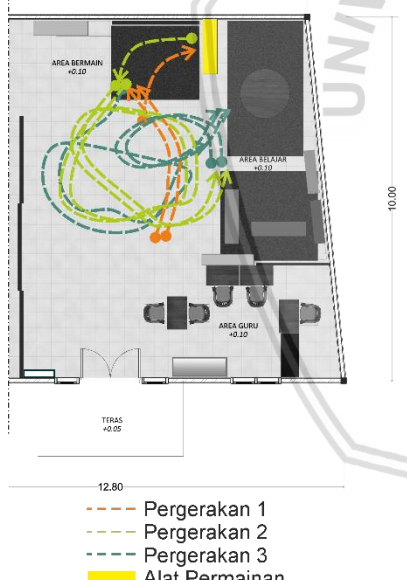
Tabel 4. 54 Pola Perilaku Anak L1 Hari 2 di Area Bermain

L1 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
<p>11.80</p> <p>10.00</p> <p>12.80</p> <p>Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3 Alat Permainan</p>	<p>Pada hari kedua L1 tiba di kelas pukul 07.56. L1 menuju area bermain yang terdapat karpet.</p>	<p>Setelah bermain L1 berlari di area bermain yaitu di atas lantai.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya L1 berlari diatas lantai bersama L3 menuju area belajar.</p>	

Tabel 4. 55 Pola Perilaku Anak L1 Hari 3 di Area Bermain

L1 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Pada hari ketiga L1 tiba di kelas pukul 07.44. Pada area bermain L1 bermain bersama teman-temannya di atas karpet</p> 	<p>Setelah bermain L1 berlari di area bermain yaitu di atas lantai.</p> 
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya L1 berlari diatas lantai lalu menuju area belajar.</p>	

Tabel 4. 56 Overlay Perilaku L1 di Area Bermain

Overlay L1 B (Area Bermain)	
	<p>Dari hasil overlay selama 3 hari pada area bermain pada L1 cenderung duduk di area yang terdapat karpet sambil bermain dengan teman-temannya. Saat datang pertama kali pada hari 1 L1 mengambil mainan terlebih dahulu lalu duduk di karpet. Pada pergerakan 2 L1 aktif bergerak dari hari pertama sampai ketiga.</p>

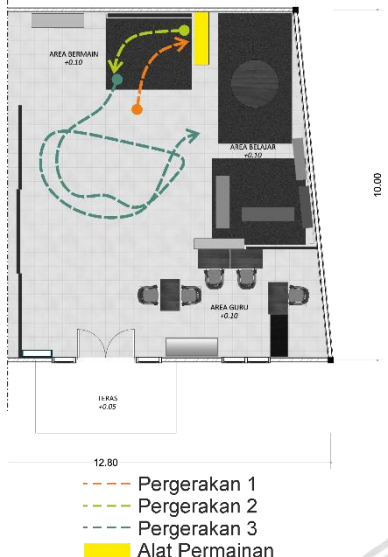
Tabel 4. 57 Pola Perilaku Anak L2 Hari 1 di Area Bermain

L2 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>L2 tiba di kelas pukul 08.10. Pada area bermain L2 duduk di lantai sambil memainkan alat mainannya.</p>	<p>Pada pergerakan 2 L2 berlarian diatas lantai keramik dengan L1</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya L2 berherhenti sejenak lalu berlari-lari lagi bersama L1 lalu menuju area belajar.</p>	


Tabel 4. 58 Pola Perilaku Anak L2 Hari 2 di Area Bermain

L2 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Pada hari kedua L2 tiba di kelas pukul 07.50. Pada area bermain L2 bermain bersama teman-temannya di atas karpe</p>	<p>Setelah bermain L1 berlari di area bermain yaitu di atas lantai keramik</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya L2 berlari diatas lantai lalu menuju area belajar.</p>	

Tabel 4. 59 Pola Perilaku Anak L2 Hari 3 di Area Bermain

L2 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Pada hari ketiga L2 tiba di kelas pukul 07.32. Pada area bermain L2 mengambil alat permainan terlebih dahulu.</p>	<p>Setelah mengambil alat permainan L2 duduk di karpet bersama temannya</p>
	Pergerakan 3	
	<p>Pergerakan selanjutnya P6 berlari diatas lantai bersama P3, P4, P6 menuju area belajar.</p> 	

Tabel 4. 60 Overlay Perilaku L2 di Area Bermain

Overlay L2 B (Area Bermain)	
	<p>Pada pengamatan selama 3 hari L2 pada hari pertama tidak duduk di karpet karena datang lebih lambat dari teman-temannya sehingga area karpet sudah di tempati oleh teman-temannya yang datang lebih dahulu. Pada hari ke 2 dan 3 L2 datang lebih awal sehingga L2 duduk di karpet saat bermain bersama teman-temannya. Pergerakan 3 L2 yaitu selama tiga hari L2 berlarian bersama teman-temannya di atas keramik putih.</p>

Tabel 4. 61 Pola Perilaku Anak L3 Hari 1 di Area Bermain

L3 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
<p>11.80</p> <p>10.00</p> <p>12.80</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>L3 tiba di kelas pukul 08.10. Pada area bermain L2 duduk di lantai sambil memainkan alat mainannya.</p>	<p>Setelah bermain L3 melakukan pergerakan berlari di atas lantai.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya L2 berherhenti sejenak lalu berlari-lari lagi bersama L1 lalu menuju area belajar.</p>	

Tabel 4. 62 Pola Perilaku Anak L3 Hari 2 di Area Bermain

L3 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
<p>11.80</p> <p>10.00</p> <p>12.80</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Pada hari kedua L3 tiba di kelas pukul 08.15. Pada area bermain L3 bermain bersama teman-temannya di atas lantai karena area bermain yang terdapat karpet sudah terdapat teman-temannya yang datang terlebih dahulu</p>	<p>Pada pergerakan 2 L3 berlarian bersama L1 di atas lantai keramik</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya L3 berlari diatas lantai bersama L1, lalu L3 menuju area belajar.</p>	

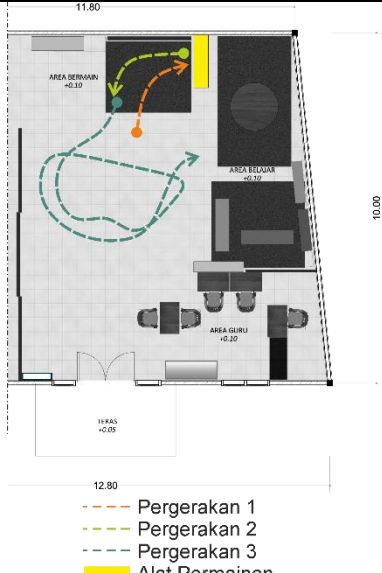

Tabel 4. 63 Pola Perilaku Anak L3 Hari 3 di Area Bermain

P6 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	Pada hari ketiga L3 tiba di kelas pukul 07.35. Pada area bermain L3 mengambil alat permainan terlebih dahulu.	Setelah mengambil alat permainan L3 duduk di karpet bersama temannya 
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya L3 berlari diatas lantai bersama L1 menuju area belajar.</p> 	

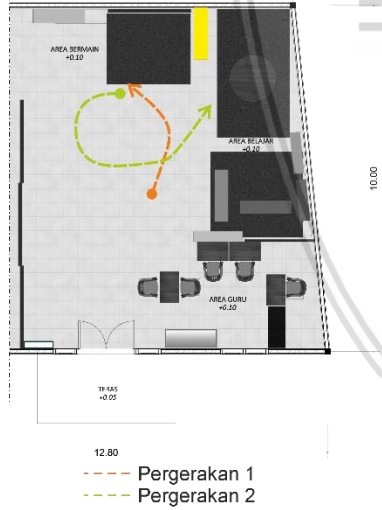

Tabel 4. 64 Overlay Perilaku L3 di Area Bermain

Overlay L3 B (Area Bermain)	Berdasarkan hasil overlay pada hari 1 dan 3 L3 datang lebih awal sehingga mengambil permainannya terlebih dahulu selanjutnya L3 ikut berlarian dengan temannya pada pergerakan kedua lalu menuju area belajar. Pada hari kedua L3 tiba lebih lambat dari teman-temannya sehingga area bermain pada karpet terisi penuh dengan teman-temannya sehingga L3 duduk di lantai sambil bermain.
-----------------------------	--

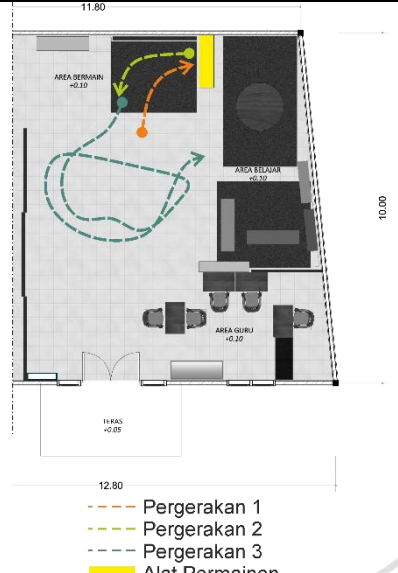
Tabel 4. 65 Pola Perilaku Anak L4 Hari 1 di Area Bermain

L4 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p>11.80</p> <p>10.00</p> <p>12.80</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Pengamatan L4 hari pertama L4 tiba di kelas pukul 07.39. Pada area bermain L4 mengambil alat permainan terlebih dahulu..</p>	<p>Setelah mengambil alat permainan L4 duduk di karpet bersama L3</p> 
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya L4 berlari diatas lantai bersama L1 dan L3 lalu L4 menuju area belajar.</p>	

Tabel 4. 66 Pola Perilaku Anak L4 Hari 2 di Area Bermain

L4 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p>11.80</p> <p>10.00</p> <p>12.80</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Pada hari kedua L4 tiba di kelas pukul 08.10. L4 bergerak menuju area bermain. L4 duduk diatas lantai karena area bermain yang terdapat karpet sudah penuh oleh teman-temannya yang datang terlebih dahulu</p> 	<p>Pergerakan L4 di area bermain, L4 bergerak menuju area belajar dengan berjalan.</p>

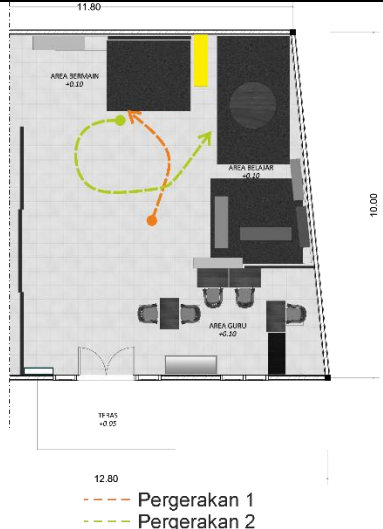

Tabel 4. 67 Pola Perilaku Anak L4 Hari 3 di Area Bermain

L4 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p>11.80</p> <p>12.80</p> <p>10.00</p> <p>AREA BERMAIN +0.10</p> <p>AREA BELAJAR +0.10</p> <p>AREA GURU +0.10</p> <p>TERAS +0.05</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Pada hari ketiga L4 tiba di kelas pukul 07.35. Pada area bermain L4 mengambil alat permainan terlebih dahulu.</p>	<p>Setelah mengambil alat permainan L4 duduk di karpet bersama temannya</p> 
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya L4 berlari diatas lantai bersama L1 menuju area belajar.</p>	

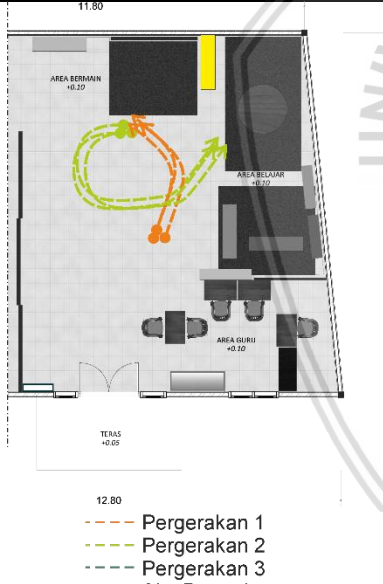
Tabel 4. 68 Overlay Perilaku L4 di Area Bermain

Overlay L4 B (Area Bermain)	
 <p>11.80</p> <p>12.80</p> <p>10.00</p> <p>AREA BERMAIN +0.10</p> <p>AREA BELAJAR +0.10</p> <p>AREA GURU +0.10</p> <p>TERAS +0.05</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Berdasarkan hasil overlay pada hari 1 dan 3 L4 tiba lebih awal sehingga mengambil alat permainannya lalu duduk di area yang terdapat karpet. Pada pergerakan kedua L4 pada hari pertama dan ketiga cenderung berlarian kecuali pada hari kedua. Pada pergerakan ke 3 L4 menuju area belajar.</p>

Tabel 4. 69 Pola Perilaku Anak P1 Hari 1, 2, 3 di Area Bermain

P1 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p>11.80</p> <p>12.80</p> <p>10.00</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Pada hari pertama sampai hari ketiga P1 bergerak menuju area bermain. P1 duduk diatas lantai karena area bermain yang terdapat karpet sudah penuh oleh teman-temannya yang datang terlebih dahulu</p> 	<p>Setelah bermain di area bermain, P1 bergerak menuju area belajar</p>

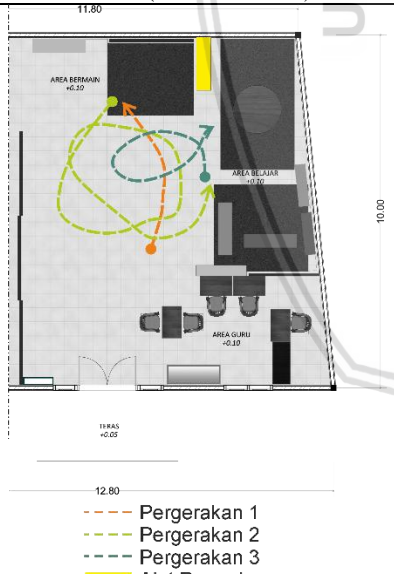
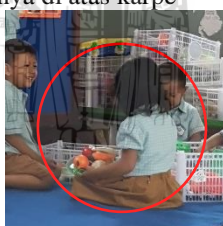
Tabel 4. 70 Overlay Perilaku P1 di Area Bermain

Overlay P1 B (Area Bermain)	
 <p>11.80</p> <p>12.80</p> <p>10.00</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Berdasarkan hasil overlay pergerakan P1 cenderung tetap yaitu bergerak menuju area bermain, karena tiba lebih lambat P1 duduk di area bermain tanpa karpet lalu menuju area belajar.</p>

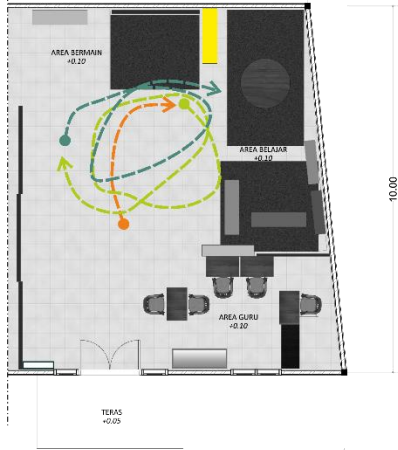


Tabel 4. 71 Pola Perilaku Anak P2 Hari 1 di Area Bermain

P2 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p>11.80</p> <p>10.00</p> <p>12.80</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Pada hari pertama P2 tiba di kelas pukul 07.42. Pada area bermain P2 menuju karpet dan bermain dengan teman-temannya.</p>	<p>Setelah bermain P2 berlari di area bermain yaitu di atas lantai.</p> 
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya L4 berlari diatas lantai bersama P3,P4,P5,P6 lalu P2 menuju area belajar.</p>	

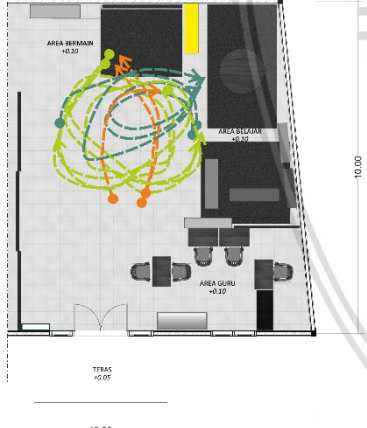
Tabel 4. 72 Pola Perilaku Anak P2 Hari 2 di Area Bermain

P2 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p>11.80</p> <p>10.00</p> <p>12.80</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Pada hari kedua P2 tiba di kelas pukul 07.45. Pada area bermain P2 bermain bersama teman-temannya di atas karpe</p> 	<p>Pada pergerakan 2 P2 berlari diatas lantai bersama P5</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya P2 berlari diatas lantai lalu menuju area belajar.</p>	

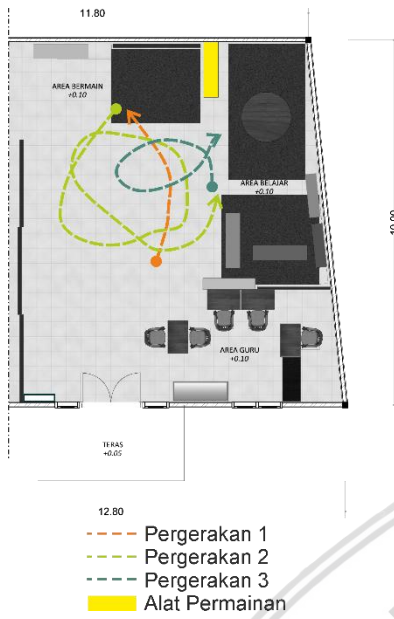


Pola Perilaku Anak P2 Hari 3 di Area Bermain

P2 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p>11.80</p> <p>12.80</p> <p>10.00</p> <p>AREA BERMAIN +0.10</p> <p>AREA BELAJAR +0.10</p> <p>AREA GURU +0.10</p> <p>TERAS +0.05</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Pada hari ketiga P2 tiba di kelas pukul 08.11. Pada area bermain P2 bermain bersama teman-temannya di atas lantai karena area bermain yang terdapat karpet sudah terdapat teman-temannya yang datang terlebih dahulu</p> 	<p>Setelah bermain P2 berlari di area bermain yaitu di atas lantai.</p> 
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya P2 berlari diatas lantai bersama temannya lalu P2 menuju area belajar.</p>	

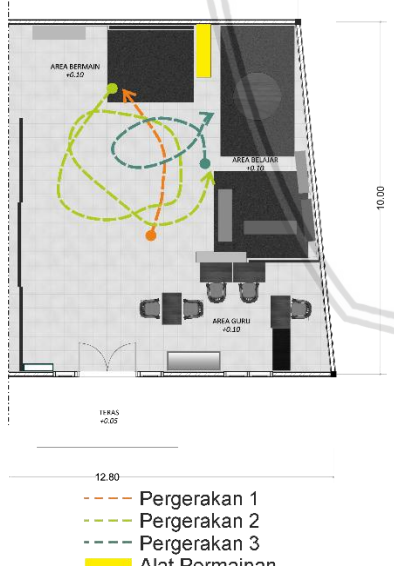


Tabel 4. 73 Overlay Perilaku P2 di Area Bermain

Overlay P2 B (Area Bermain)	
 <p>11.80</p> <p>12.80</p> <p>10.00</p> <p>AREA BERMAIN +0.10</p> <p>AREA BELAJAR +0.10</p> <p>AREA GURU +0.10</p> <p>TERAS +0.05</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Perilaku P2 pada hasil overlay yaitu pada hari 1 dan 2 pergerakan 1 P2 cenderung datang lebih dahulu dan duduk di karpet lalu bermain dengan teman-temannya. Setelah itu pada hari pertama sampai ketiga P2 berlarian diatas lantai dengan teman-temannya selanjutnya bergerak menuju area belajar.</p>

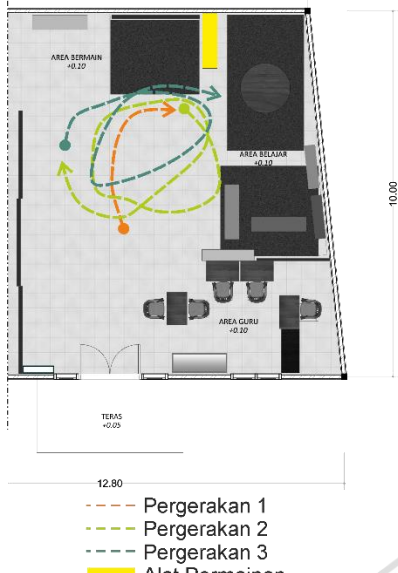

Tabel 4. 74 Pola Perilaku Anak P3 Hari 1 di Area Bermain

P3 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Pada hari pertama P3 tiba di kelas pukul 07.44. Pada area bermain P3 menuju karpet dan bermain dengan teman-temannya.</p> 	<p>Setelah bermain P3 berlari di area bermain yaitu di atas lantai.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya L4 berlari diatas lantai bersama P3,P4,P5,P6 lalu P2 menuju area belajar.</p> 	

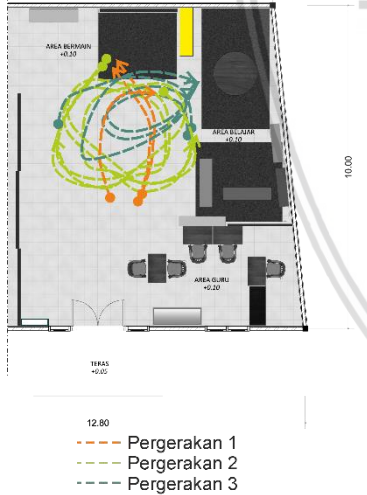
Tabel 4. 75 Pola Perilaku Anak P3 Hari 2 di Area Bermain

P3 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Pada hari kedua P3 tiba di kelas pukul 07.45. Pada area bermain P3 bermain bersama teman-temannya di atas karpet</p> 	<p>Setelah bermain P3 berlari di area bermain yaitu di atas lantai.</p> 
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya P3 berlari diatas lantai lalu menuju area belajar.</p>	

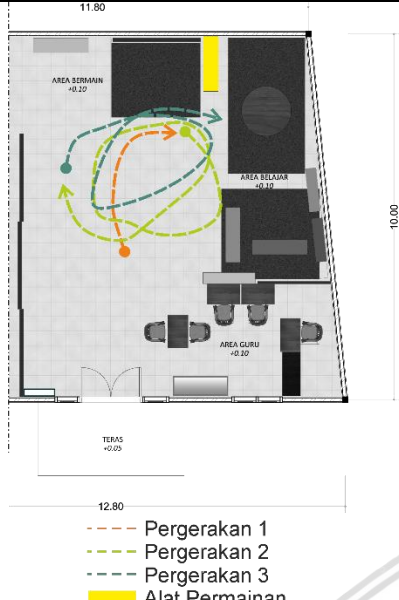

Tabel 4. 76 Pola Perilaku Anak P3 Hari 3 di Area Bermain

P2 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p>11.80</p> <p>10.00</p> <p>12.80</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Pada hari ketiga P3 tiba di kelas pukul 08.13. Pada area bermain P2 bermain bersama teman-temannya di atas lantai karena area bermain yang terdapat karpet sudah terdapat teman-temannya yang datang terlebih dahulu</p> 	<p>Setelah bermain P3 berlari di area bermain yaitu di atas lantai.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya P3 berlari diatas lantai bersama temannya lalu P3 menuju area belajar.</p>	

Tabel 4. 77 Overlay Perilaku P3 di Area Bermain

Overlay P3 B (Area Bermain)	
 <p>11.80</p> <p>10.00</p> <p>12.80</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Overlay P3 di area bermain pada pergerakan pertama pada hari 1 dan 2 cenderung duduk di karpet lalu berlarian dengan temannya di atas lantai keramik. Pada hari ke 3 P3 duduk di lantai karena datang lebih lambat dari hari 1 dan 2, lalu pergerakan 2 dan 3 berlarian di atas lantai keramik lalu menuju area belajar.</p>

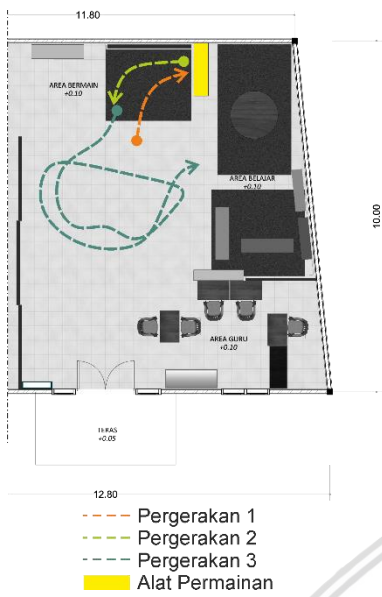


Tabel 4. 78 Pola Perilaku Anak P4 Hari 1 di Area Bermain

P4 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Pada hari pertama P4 tiba di kelas pukul 08.13. Pada area bermain P4 bermain bersama teman-temannya di atas lantai karena area bermain yang terdapat karpet sudah terdapat teman-temannya yang datang terlebih dahulu</p> 	<p>Setelah bermain P4 berlari di area bermain yaitu di atas lantai.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya L4 berlari diatas lantai bersama P3,P4,P5,P6 lalu P2 menuju area belajar.</p>	

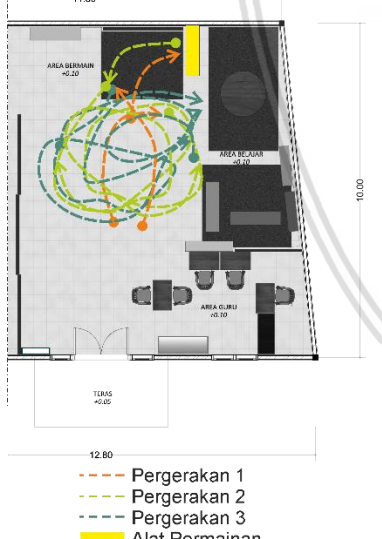
Tabel 4. 79 Pola Perilaku Anak P4 Hari 2 di Area Bermain

P4 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Pada hari kedua P4 tiba di kelas pukul 07.35. Pada area bermain P4 bermain bersama teman-temannya di atas karpet</p>	<p>Pergerakan 2 P4 berlari dengan temannya di atas lantai</p> 
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya P4 berlari diatas lantai lalu menuju area belajar.</p>	

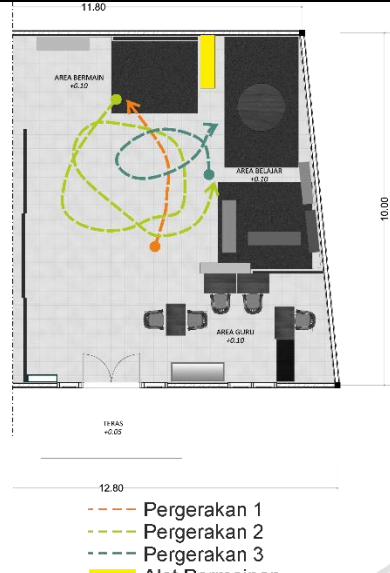

Tabel 4. 80 Pola Perilaku Anak P4 Hari 3 di Area Bermain

P4 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Pada hari ketiga P4 tiba di kelas pukul 07.35. Pada area bermain P4 mengambil alat permainan terlebih dahulu.</p>	<p>Setelah mengambil alat permainan P4 duduk di karpet bersama temannya</p> 
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya P4 berlari diatas lantai bersama P4 menuju area belajar.</p> 	

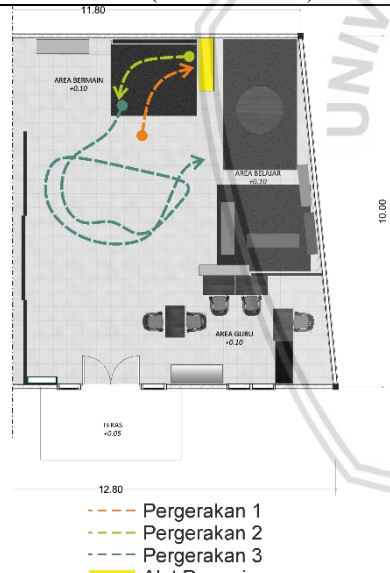

Tabel 4. 81 Overlay Perilaku P4 di Area Bermain

Overlay P4 B (Area Bermain)	
	<p>Pada hasil overlay P4 perilaku 1 menuju area bermain pada hari 2 dan 3 P4 duduk di karpet sambil memainkan alat mainannya. Pada pergerakan ketiga P4 berlari dengan teman-temannya diatas lantai keramik. Pada hari pertama P4 datang lebih lambat dibanding teman-temannya sehingga pada hari pertama duduk di lantai.</p>

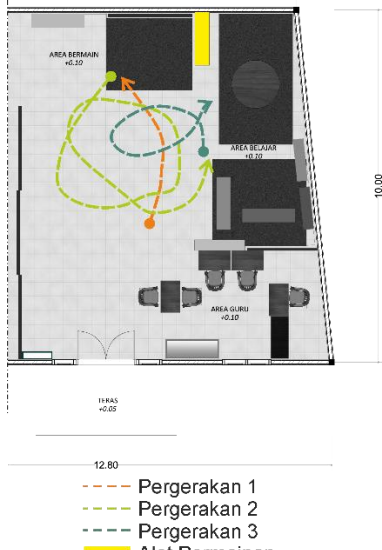


Tabel 4. 82 Pola Perilaku Anak P5 Hari 1 di Area Bermain

P4 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p>11.80</p> <p>10.00</p> <p>12.80</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Pada hari pertama P5 tiba di kelas pukul 07.57. Pada area bermain P5 bermain bersama teman-temannya di atas karpet</p>	<p>Pada pergerakan selanjutnya P5 berlari mengitari area bermain dengan teman-temannya.</p> 
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya P5 berlari diatas lantai bersama P3,P4,P6 lalu P5 menuju area belajar.</p>	


Tabel 4. 83 Pola Perilaku Anak P5 Hari 2 di Area Bermain

P5 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p>11.80</p> <p>10.00</p> <p>12.80</p> <p>Pergerakan 1</p> <p>Pergerakan 2</p> <p>Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>Pada hari kedua P5 tiba di kelas pukul 07.34. Pada area bermain P5 mengambil alat permainan terlebih dahulu.</p>	<p>Setelah mengambil alat permainan P5 duduk di karpet bersama temannya</p> 
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya P5 berlari diatas lantai bersama P3, P4, P6 menuju area belajar.</p>	

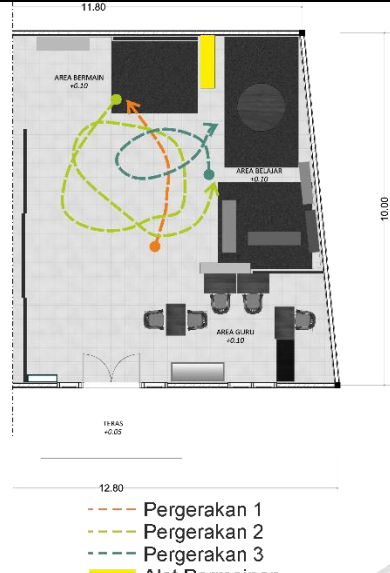

Tabel 4. 84 Pola Perilaku Anak P5 Hari 3 di Area Bermain

P5 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Pada hari ketiga P5 tiba di kelas pukul 07.44. Pada area bermain P5 bermain bersama teman-temannya di atas karpet</p> 	<p>Setelah bermain P5 berlari di area bermain yaitu di atas lantai.</p> 
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya P5 berlari diatas lantai lalu menuju area belajar.</p>	

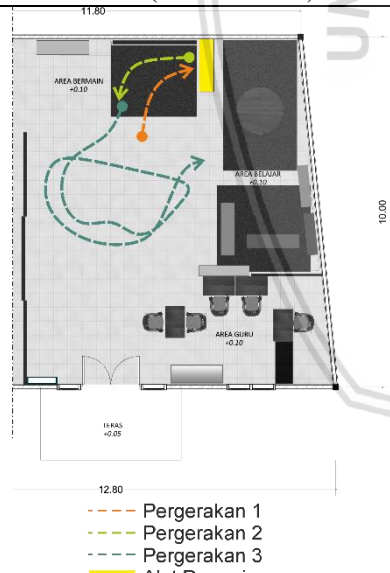

Tabel 4. 85 Overlay Perilaku P5 di Area Bermain

Overlay P5 B (Area Bermain)	
	<p>Pada pergerakan P5 selama 3 hari pada pergerakan 1 kecenderungannya sama yaitu tiba lebih awal lalu duduk di karpet lalu melakukan kegiatan bermain bersama teman-temannya. Pada pergerakan ketiga P5 berlari mengitari area bermain dengan material keramik putih. Pergerakan selanjutnya P5 menuju area belajar dengan berjalan.</p>

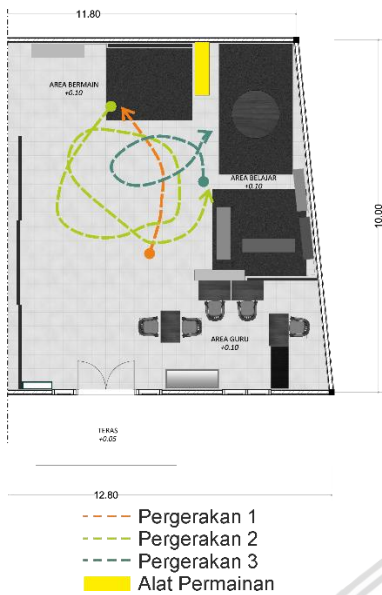

Tabel 4. 86 Pola Perilaku Anak P6 Hari 1 di Area Bermain

P4 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Pada hari pertama P6 tiba di kelas pukul 07.55. Pada area bermain P6 bermain bersama teman-temannya di atas karpe</p> 	<p>Setelah bermain P6 berlari di area bermain yaitu di atas lantai.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya P6 berlari diatas lantai bersama P3,P4,P5 lalu P5 menuju area belajar.</p>	

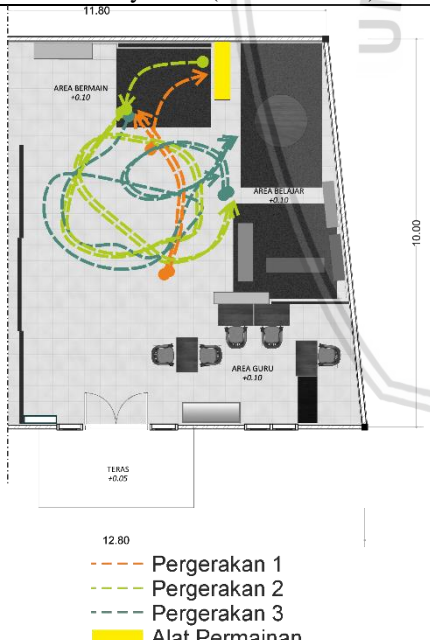
Tabel 4. 87 Pola Perilaku Anak P6 Hari 2 di Area Bermain

P6 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Pada hari kedua P6 tiba di kelas pukul 07.34. Pada area bermain P5 mengambil alat permainan terlebih dahulu.</p>	<p>Setelah mengambil alat permainan P6 duduk di karpet bersama temannya</p> 
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya P6 berlari diatas lantai bersama P3, P4, P6 menuju area belajar.</p>	

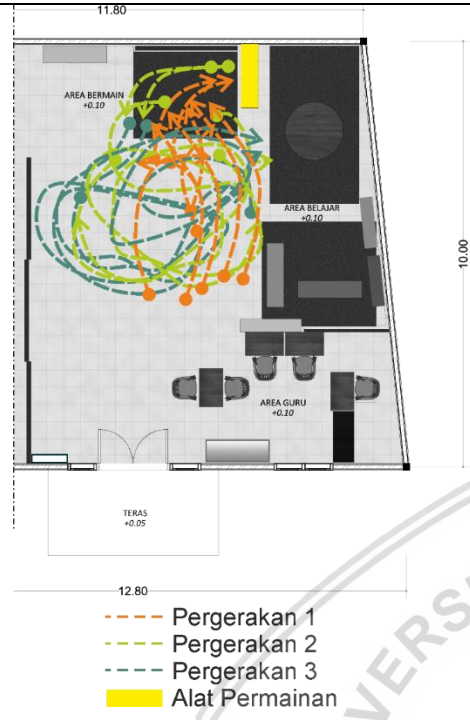
Tabel 4. 88 Pola Perilaku Anak P6 Hari 3 di Area Bermain

P6 B (Area Bermain)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Pada hari ketiga P6 tiba di kelas pukul 07.45. Pada area bermain P6 bermain bersama teman-temannya di atas karpet</p>	<p>Setelah bermain P6 berlari di area bermain yaitu di atas lantai.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya P6 berlari diatas lantai lalu menuju area belajar.</p> 	

Tabel 4. 89 Overlay Perilaku P6 di Area Bermain

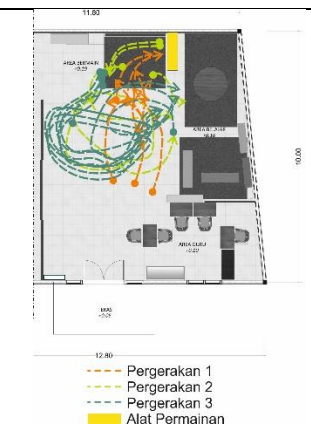

Overlay P5 B (Area Bermain)	
	<p>Pada overlay pergerakan P6 pada pergerakan pertama cenderung sama selama 3 hari yaitu duduk diatas karpet karena tiba di kelas lebih dahulu. Pada pergerakan kedua P6 cenderung berlari dengan temannya di area bermain di atas lantai. Pada pergerakan ketiga P6 berjalan menuju area belajar.</p>

Tabel 4. 90 Overlay *Person Centered Mapping* pada Area Bermain

Pola Alur Pergerakan <i>Person Centered Mapping</i>	Analisis
 <p>The diagram shows a play area layout with three main zones: AREA BERMAIN (+0.10), AREA BELAKAR (+0.10), and AREA GURU (+0.10). A Teras (+0.05) is also indicated. Movement paths are color-coded: Pergerakan 1 (orange dashed), Pergerakan 2 (green dashed), and Pergerakan 3 (blue dashed). A yellow rectangle represents the Alat Permainan. Dimensions are 11.80 and 12.80. A vertical scale of 10.00 is shown on the right.</p>	<ol style="list-style-type: none">1. Pada hasil pengamatan selama tiga hari pada area bermain, kecenderungan anak saat tiba terlebih dahulu sekitar pukul 07.35-08.00 yaitu mengambil alat permainan setelah itu duduk di karpet.2. Kecenderungan anak yang kedua yaitu jika karpet penuh yaitu pukul 08.00-08.30 anak cenderung bermain di karpet.3. Pada pergerakan ketiga anak cenderung berlari dengan teman-temannya saat berada di area bermain.

Dari hasil kecenderungan anak selama tiga hari dapat disimpulkan bahwa di area bermain anak yang datang terlebih dahulu sekitar pukul 07.35-08.00 mengambil alat permainan dan memainkannya di karpet karena dekat dengan alat permainan. Setelah karpet penuh anak yang datang sekitar pukul 08.00-08.30 memilih duduk di atas lantai. Perilaku selanjutnya yaitu anak-anak berlari mengelilingi area bermain di atas lantai sambil berlari karena tidak ada perabot yang menghalangi pergerakan anak.

Tabel 4. 91 Pergerakan *Person Centered Mapping* siswa laki-laki dan Perempuan

Pergerakan <i>Person Centered Mapping</i> siswa laki-laki	Pergerakan <i>Person Centered Mapping</i> siswa laki-laki	Penjelasan
 <p>The diagram shows a play area layout with three main zones: AREA BERMAIN (+0.10), AREA BELAKAR (+0.10), and AREA GURU (+0.10). A Teras (+0.05) is also indicated. Movement paths are color-coded: Pergerakan 1 (orange dashed), Pergerakan 2 (green dashed), and Pergerakan 3 (blue dashed). A yellow rectangle represents the Alat Permainan. Dimensions are 11.80 and 12.80. A vertical scale of 10.00 is shown on the right.</p>	 <p>The diagram shows a play area layout with three main zones: AREA BERMAIN (+0.10), AREA BELAKAR (+0.10), and AREA GURU (+0.10). A Teras (+0.05) is also indicated. Movement paths are color-coded: Pergerakan 1 (orange dashed), Pergerakan 2 (green dashed), and Pergerakan 3 (blue dashed). A yellow rectangle represents the Alat Permainan. Dimensions are 11.80 and 12.80. A vertical scale of 10.00 is shown on the right.</p>	<p>Pada pola pergerakan berdasarkan hasil pengamatan menggunakan metode <i>Person Centered Mapping</i> tidak ada perbedaan pada pola pergerakan laki-laki maupun perempuan, hanya saja yang membedakan anak laki-laki lebih aktif berlarian di area bermain.</p>

4.4.3 Analisis *Person Centered Mapping* pada Area Belajar (C)

Pada area kedatangan perilaku siswa yang diamati yaitu terhadap variabel berikut:

Tabel 4. 92 Elemen Interior pada Area Belajar

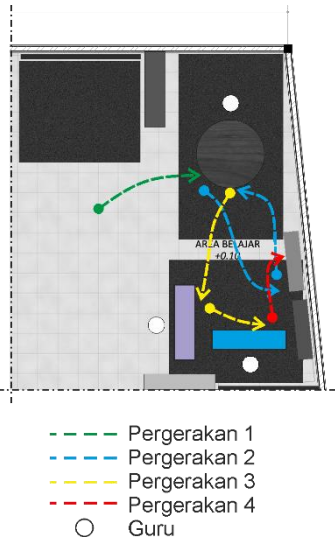


Area Belajar		
9.	Pembatas ruang vertikal (dinding)	Tekstur
		Warna
		Elemen dekoratif
10.	Pembatas ruang horizontal (lantai)	Tekstur
		Warna
11	Loker	Tata Letak
		Ukuran
		Warna
12.	Meja Belajar (persegi panjang)	Tata Letak
		Ukuran
		Warna
13..	Meja Belajar (lingkaran)	Tata Letak
		Ukuran
		Warna

Pada area kedatangan terdapat pergerakan siswa yaitu:

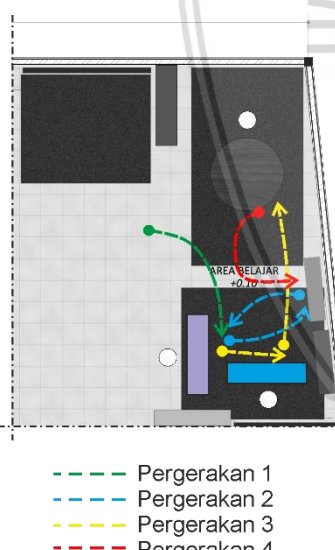


1. Menuju meja lingkaran
2. Menuju meja persegi panjang
3. Menuju loker untuk mengambil alat tulis
4. Mengembalikan alat tulis ke loker

Dari ketiga pergerakan tersebut pada hasil pengamatan di area kedatangan dapat dilihat dari hasil *person centered mapping* pada tiga hari pengamatan. Dari tiga hari pengamatan tersebut maka akan terlihat kecenderungan pergerakan anak setelah dilakukan *overlay*. Berikut pergerakan siswa pada Pos PAUD Vinolia selama tiga hari di area belajar;

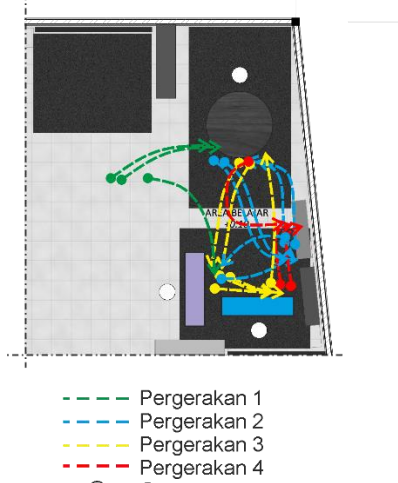
Tabel 4. 93 Pola Perilaku Anak L1 Hari 1 dan 2 di Area Belajar

L1 C (Area Belajar)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Pada hari pertama pada area belajar L1 menuju area belajar. L1 menuju meja lingkaran dimana dekat dengan tempatnya bermain sebelumnya.</p>	<p>Kemudian L1 menuju loker untuk mengambil alat tulisnya sebelum kegiatan belajar dimulai.</p>
	<p>Pergerakan selanjutnya yaitu saat kegiatan belajar mengajar dimulai. Setelah selesai mengerjakan tugasnya di meja lingkaran L1 berpindah ke meja persegi panjang.</p> 	<p>Selanjutnya L1 bergerak menuju loker untuk mengembalikan alat tulisnya kembali setelah kegiatan belajar mengajar selesai.</p> 


Tabel 4. 94 Pola Perilaku Anak L1 Hari 3 di Area Belajar

L1 C (Area Belajar)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Pada hari ketiga pergerakan L1 yaitu menuju meja persegi panjang karena meja lingkaran yang dekat dengan area bermain sudah terisi penuh oleh teman-temannya.</p> 	<p>Kemudian L1 menuju loker untuk mengambil alat tulis bersama teman-temannya sebelum kegiatan belajar dimulai.</p> 
	<p>Pergerakan selanjutnya yaitu saat kegiatan belajar mengajar dimulai. Setelah selesai mengerjakan tugasnya di meja lingkaran L1 berpindah ke meja persegi panjang.</p>	<p>Selanjutnya L1 bergerak menuju loker untuk mengembalikan alat tulisnya kembali setelah kegiatan belajar mengajar selesai.</p>

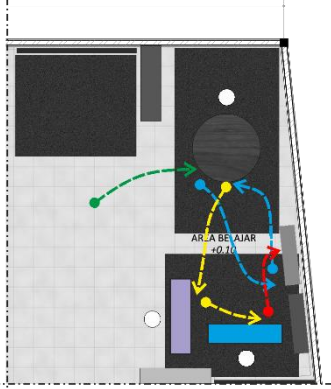



Tabel 4. 95 Overlay Perilaku L1 di Area Belajar

Overlay L1 C (Area Belajar)	
 <p> --- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru </p>	<p>Pada overlay pergerakan L1 di area belajar pada hari 1 dan 2 L1 memilih tempat duduk di meja lingkaran yang dekat dengan tempat aktifitas sebelumnya yaitu area bermain. Pada pergerakan kedua L1 menuju loker untuk mengambil alat tulisnya lalu menuju meja persegi panjang untuk melakukan kegiatan belajar mengajar selanjutnya. Pada pergerakan hari ketiga L1 tidak menuju ke meja lingkaran karena sudah penuh terisi oleh teman-temannya.</p>

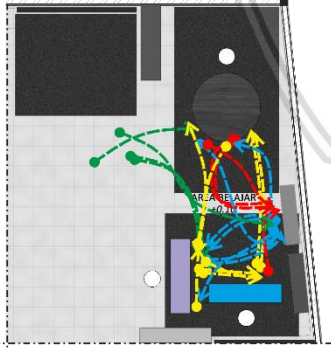
Tabel 4. 96 Pola Perilaku Anak L2 Hari 1 dan 2 di Area Belajar

L2 C (Area Belajar)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p> --- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru </p>	<p>Pada hari pertama pergerakan L2 yaitu menuju meja persegi panjang karena meja lingkaran yang dekat dengan area bermain sudah penuh terisi penuh oleh teman-temannya.</p> 	<p>Kemudian L2 menuju loker untuk mengambil alat tulis bersama teman-temannya sebelum kegiatan belajar dimulai.</p>
	<p>Pergerakan selanjutnya yaitu saat kegiatan belajar mengajar dimulai. Setelah selesai mengerjakan tugasnya di meja lingkaran L2 berpindah ke meja persegi panjang.</p> 	<p>Selanjutnya L2 bergerak menuju loker untuk mengembalikan alat tulisnya kembali setelah kegiatan belajar mengajar selesai.</p>

Tabel 4. 97 Pola Perilaku Anak L2 Hari 3 di Area Belajar

L2 C (Area Belajar)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <div> <div>Pergerakan 1</div> <div>Pergerakan 2</div> <div>Pergerakan 3</div> <div>Pergerakan 4</div> <div>Guru</div> </div>	<p>Pada hari pertama pada area belajar L2 menuju area belajar. L2 menuju meja lingkaran dimana dekat dengan tempatnya bermain sebelumnya.</p> 	<p>Kemudian L2 menuju loker untuk mengambil alat tulisnya sebelum kegiatan belajar dimulai.</p> 
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya yaitu saat kegiatan belajar mengajar dimulai. Setelah selesai mengerjakan tugasnya di meja lingkaran L2 berpindah ke meja persegi panjang.</p> 	<p>Pergerakan 4</p> <p>Selanjutnya L2 bergerak menuju loker untuk mengembalikan alat tulisnya kembali setelah kegiatan belajar mengajar selesai.</p>

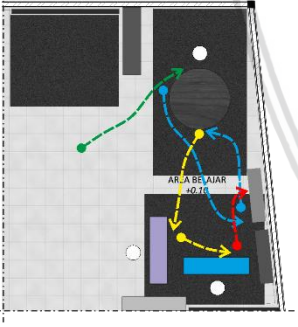
Tabel 4. 98 Overlay Perilaku L2 di Area Belajar

Overlay L3 C (Area Belajar)	
 <div> <div>Pergerakan 1</div> <div>Pergerakan 2</div> <div>Pergerakan 3</div> <div>Pergerakan 4</div> <div>Guru</div> </div>	<p>Pada overlay hari 1 dan 2 pada pergerakan pertama L2 bergerak menuju meja persegi panjang karena pada meja lingkaran sudah terisi oleh teman-temannya. Pergerakan kedua L2 bergerak menuju loker untuk mengambil alat tulis. Pada pergerakan 3 L2 menuju meja lingkaran. Kecenderungan pergerakan ke 4 pada hari ke 1 dan 2 yaitu meletakkan kembali alat tulisnya di loker.</p>

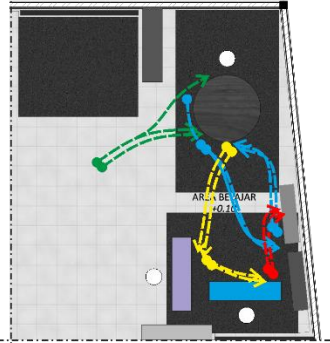
Tabel 4. 99 Pola Perilaku Anak L3 Hari 1 dan 2 di Area Belajar

L3 C (Area Belajar)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Pada hari pertama pada area belajar L3 menuju area belajar. L3 menuju meja lingkaran dimana dekat dengan tempatnya bermain sebelumnya.</p>	<p>Kemudian L3 menuju loker untuk mengambil alat tulisnya sebelum kegiatan belajar dimulai.</p>
	<p>Pergerakan selanjutnya yaitu saat kegiatan belajar mengajar dimulai. Setelah selesai mengerjakan tugasnya di meja lingkaran L3 berpindah ke meja persegi panjang.</p> 	<p>Selanjutnya L3 bergerak menuju loker untuk mengembalikan alat tulisnya kembali setelah kegiatan belajar mengajar selesai.</p> 

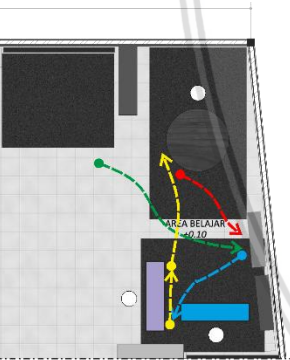

Tabel 4. 100 Pola Perilaku Anak L3 Hari 3 di Area Belajar

L3 C (Area Belajar)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Pada hari kketiga pada area belajar L3 menuju area belajar. L3 menuju meja lingkaran mendekati guru.</p>	<p>Kemudian L3 menuju loker untuk mengambil alat tulisnya sebelum kegiatan belajar dimulai.</p>
	<p>Pergerakan selanjutnya yaitu saat kegiatan belajar mengajar dimulai. Setelah selesai mengerjakan tugasnya di meja lingkaran L2 berpindah ke meja persegi panjang.</p>	<p>Selanjutnya L3 bergerak menuju loker untuk mengembalikan alat tulisnya kembali setelah kegiatan belajar mengajar selesai.</p>

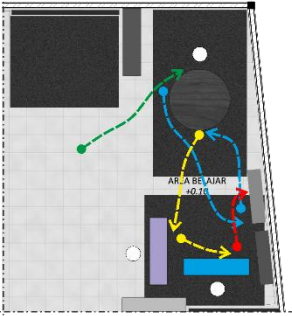
Tabel 4. 101 Overlay Perilaku L3 di Area Belajar

Overlay L3 C (Area Belajar)	
 <ul style="list-style-type: none">Pergerakan 1Pergerakan 2Pergerakan 3Pergerakan 4Guru	<p>Pada overlay hari 1 dan 2 pada pergerakan pertama L2 bergerak menuju meja persegi panjang karena pada meja lingkaran sudah terisi oleh teman-temannya. Pergerakan kedua L2 bergerak menuju loker untuk mengambil alat tulis. Pada pergerakan 3 L2 menuju meja lingkaran. Kecenderungan pergerakan ke 4 pada hari ke 1 dan 2 yaitu meletakkan kembali alat tulisnya di loker.</p>


Tabel 4. 102 Pola Perilaku Anak L4 Hari 1 di Area Belajar

L4 C (Area Belajar)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <ul style="list-style-type: none">Pergerakan 1Pergerakan 2Pergerakan 3Pergerakan 4Guru	<p>Pergerakan pertama di hari kedua yaitu L4 menuju loker untuk mengambil alat tulisnya terlebih dahulu</p>	<p>Pergerakan P1 selanjutnya yaitu menuju meja persegi panjang karena meja lingkaran yang dekat dengan area bermain sudah terisi penuh oleh teman-temannya. L4 duduk di meja persegi panjang paling ujung karena semua meja sudah terisi oleh teman-temannya.</p> 
	Pergerakan 3	Pergerakan 4
	<p>Pergerakan selanjutnya yaitu saat kegiatan belajar mengajar dimulai. Setelah selesai mengerjakan tugasnya di meja lingkaran L4 berpindah ke meja persegi panjang.</p>	<p>Selanjutnya L4 bergerak menuju loker untuk mengembalikan alat tulisnya kembali setelah kegiatan belajar mengajar selesai.</p>

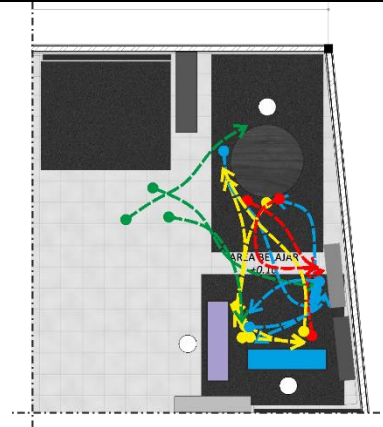
Tabel 4. 103 Pola Perilaku Anak L4 Hari 2 di Area Belajar

L3 C (Area Belajar)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p> --- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru </p>	<p>Pada hari kedua pada area belajar L4 menuju area belajar. L4 menuju meja lingkaran dimana dekat dengan tempatnya bermain sebelumnya. L4 duduk di sebelah guru.</p>	<p>Kemudian L4 menuju loker untuk mengambil alat tulisnya sebelum kegiatan belajar dimulai.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya yaitu saat kegiatan belajar mengajar dimulai. Setelah selesai mengerjakan tugasnya di meja lingkaran L4 berpindah ke meja persegi panjang.</p>	<p>Pergerakan 4</p> <p>Pada pergerakan ke 4 sama seperti hari pertama yaitu mengembalikan alat tulisnya ke loker.</p>

Tabel 4. 104 Pola Perilaku Anak L4 Hari 3 di Area Belajar

L2 C (Area Belajar)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p> --- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru </p>	<p>Pada hari ketiga pergerakan L4 yaitu menuju meja persegi panjang karena meja lingkaran yang dekat dengan area bermain sudah terisi penuh oleh teman-temannya.</p>	<p>Pada pergerakan selanjutnya L4 menuju loker untuk mengambil alat tulis</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pada pergerakan ketiga L4 berpindah ke meja lingkaran setelah dari meja persegi panjang.</p>	<p>Pergerakan 4</p> <p>Pengamatan pada pergerakan ke 4 yaitu L4 mengembalikan alat tulisnya di loker.</p>

Tabel 4. 105 Overlay Perilaku L4 di Area Belajar

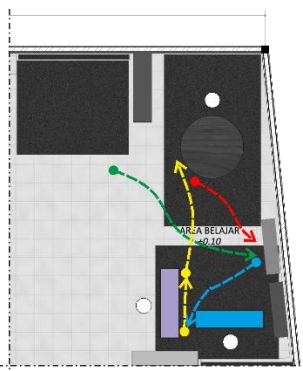
Overlay L3 C (Area Belajar)	
	Pada overlay selama 3 hari, L4 memilih untuk menuju meja lingkaran saat meja tersebut kosong. Saat meja lingkaran penuh L4 menuju loker pada hari ke 1 atau duduk di meja persegi panjang pada hari ke 3. Sebelum melakukan kegiatan belajar L4 menuju loker untuk mengambil alat tulisnya dan mengembalikan setelah selesai melakukan kegiatan belajar mengajar.

Tabel 4. 106 Pola Perilaku Anak P1 Hari 1 dan 3 di Area Belajar

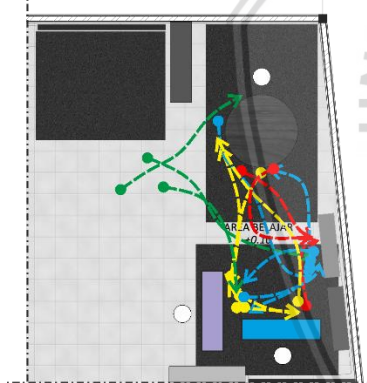
P1 C (Area Belajar)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	Pada hari kedua pergerakan P1 yaitu menuju meja persegi panjang karena meja lingkaran yang dekat dengan area bermain sudah terisi penuh oleh teman-temannya.	Kemudian P1 menuju loker untuk mengambil alat tulis bersama teman-temannya sebelum kegiatan belajar dimulai.
	Pergerakan 3 Pergerakan selanjutnya yaitu saat kegiatan belajar mengajar dimulai. Setelah selesai mengerjakan tugasnya di meja lingkaran P1 berpindah ke meja persegi panjang.	Pergerakan 4 Selanjutnya P1 bergerak menuju loker untuk mengembalikan alat tulisnya kembali setelah kegiatan belajar mengajar selesai.



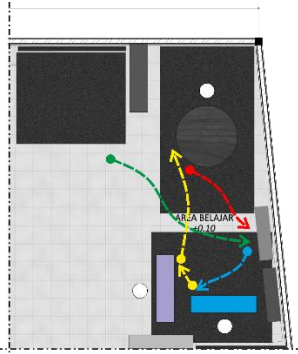


Tabel 4. 107 Pola Perilaku Anak P1 Hari 2 di Area Belajar

P1 C (Area Belajar)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p> --- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru </p>	<p>Pengamatan pergerakan P1 hari kedua yaitu P1 menuju loker untuk mengambil alat tulisnya terlebih dahulu</p>	<p>Pada pergerakan 2 yaitu menuju meja persegi panjang karena meja lingkaran yang dekat dengan area bermain sudah terisi penuh oleh teman-temannya. P1 duduk di meja persegi panjang paling ujung karena semua meja sudah terisi oleh teman-temannya.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pada pergerakan 3 yaitu saat kegiatan belajar mengajar dimulai. Setelah selesai mengerjakan tugasnya di meja lingkaran P1 berpindah ke meja persegi panjang.</p>	<p>Pergerakan 4</p> <p>Pergerakan 4 bergerak menuju loker untuk mengembalikan alat tulisnya kembali setelah kegiatan belajar mengajar selesai.</p>

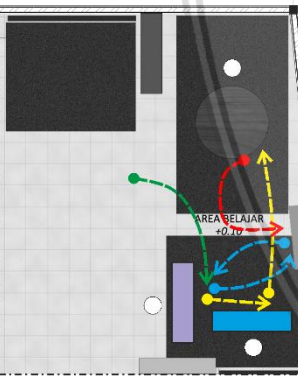

Tabel 4. 108 Overlay Perilaku L4 di Area Belajar

Overlay L4 C (Area Belajar)	
 <p> --- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru </p>	<p>Pada overlay selama 3 hari, L4 memilih untuk menuju meja lingkaran saat meja tersebut kosong. Saat meja lingkaran penuh L4 menuju loker pada hari ke 1 atau duduk di meja persegi panjang pada hari ke 3. Sebelum melakukan kegiatan belajar L4 menuju loker untuk mengambil alat tulisnya dan mengembalikan setelah selesai melakukan kegiatan belajar mengajar.</p>

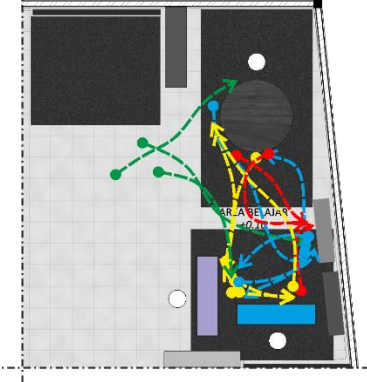
Tabel 4. 109 Pola Perilaku Anak P2 Hari 1 di Area Belajar

P2 C (Area Belajar)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p> --- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru </p>	<p>Pada hari pertama pada area belajar P2 menuju area belajar. P2 menuju loker untuk mengambil alat tulisnya.</p> 	<p>Kemudian P2 menuju meja persegi berwarna biru karena meja lingkaran dan meja persegi panjang berwarna ungu sudah di tempati oleh temannya terlebih dahulu.</p> 
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya saat kegiatan belajar berlangsung yaitu P2 menuju meja persegi berwarna ungu lalu lingkaran dimana duduk di area yang kosong.</p>	<p>Pergerakan 4</p> <p>Selanjutnya P2 bergerak menuju loker untuk mengembalikan alat tulisnya</p>

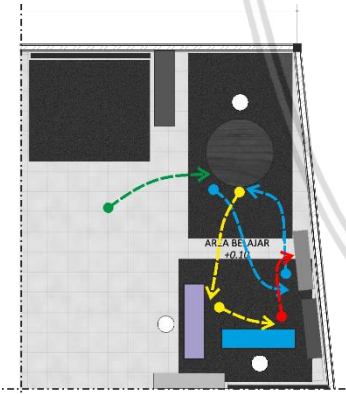

Tabel 4. 110 Pola Perilaku Anak P2 Hari 2 dan 3 di Area Belajar

P2 C (Area Belajar)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p> --- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru </p>	<p>Pada hari kedua dan ketiga pergerakan P2 yaitu menuju meja persegi panjang karena meja lingkaran yang dekat dengan area bermain sudah terisi penuh oleh teman-temannya.</p> 	<p>Pergerakan selanjutnya menuju loker untuk mengambil alat tulis bersama teman-temannya sebelum kegiatan belajar dimulai.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya yaitu saat kegiatan belajar mengajar dimulai. Setelah selesai mengerjakan tugasnya di meja lingkaran P2 berpindah ke meja persegi panjang.</p>	<p>Pergerakan 4</p> <p>Pada pergerakan 4 sama seperti hari pertama mengembalikan alat tulisnya ke loker.</p>

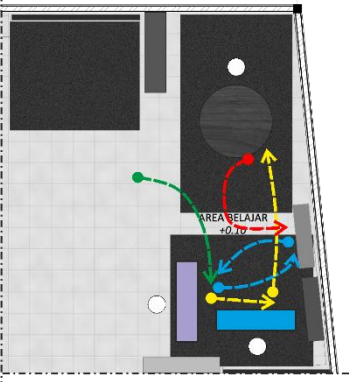
Tabel 4. 111 Overlay Perilaku P2 di Area Belajar

Overlay P2 C (Area Belajar)	
	<p>Pada overlay selama 3 hari, L4 memilih untuk menuju meja lingkaran saat meja tersebut kosong. Saat meja lingkaran penuh L4 menuju loker pada hari ke 1 atau duduk di meja persegi panjang pada hari ke 3. Sebelum melakukan kegiatan belajar L4 menuju loker untuk mengambil alat tulisnya dan mengembalikan setelah selesai melakukan kegiatan belajar mengajar.</p>


Pola Perilaku Anak P3 Hari 1 dan 2 di Area Belajar

P3 C (Area Belajar)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	<p>Pada hari pertama pada area belajar P3 menuju area belajar. P3 menuju meja lingkaran dimana dekat dengan tempatnya bermain sebelumnya.</p> 	<p>Kemudian P3 menuju loker untuk mengambil alat tulisnya sebelum kegiatan belajar dimulai.</p>
	<p>Pergerakan selanjutnya yaitu saat kegiatan belajar mengajar dimulai. Setelah selesai mengerjakan tugasnya di meja lingkaran P3 berpindah ke meja persegi panjang.</p>	<p>Selanjutnya P3 bergerak menuju loker untuk mengembalikan alat tulisnya kembali setelah kegiatan belajar mengajar selesai.</p>

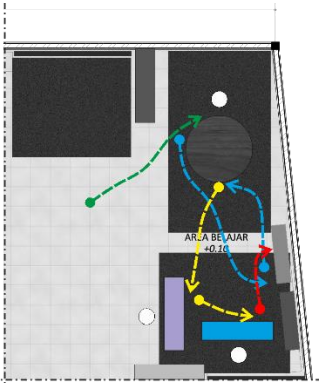


Pola Perilaku Anak P3 Hari 3 di Area Belajar

P2 C (Area Belajar)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
	Pergerakan 3	Pergerakan 4
 <p> -- Pergerakan 1 -- Pergerakan 2 -- Pergerakan 3 -- Pergerakan 4 ○ Guru </p>	<p>Pada hari ketiga pergerakan P2 yaitu menuju meja persegi panjang karena meja lingkaran yang dekat dengan area bermain sudah terisi penuh oleh teman-temannya.</p>	<p>Kemudian P2 menuju loker untuk mengambil alat tulis bersama teman-temannya sebelum kegiatan belajar dimulai.</p>
	<p>Pergerakan selanjutnya yaitu saat kegiatan belajar mengajar dimulai. Setelah selesai mengerjakan tugasnya di meja lingkaran P1 berpindah ke meja persegi panjang.</p>	<p>Selanjutnya P2 bergerak menuju loker untuk mengembalikan alat tulisnya kembali setelah kegiatan belajar mengajar selesai.</p>

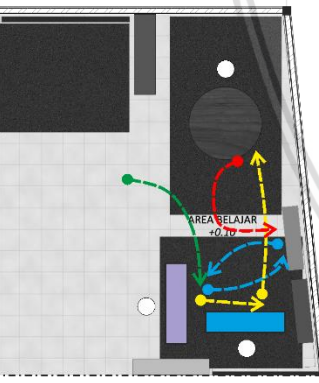
Tabel 4. 112 Overlay Perilaku P3 di Area Belajar

Overlay P3 C (Area Belajar)	
 <p> -- Pergerakan 1 -- Pergerakan 2 -- Pergerakan 3 -- Pergerakan 4 ○ Guru </p>	<p>Pada overlay terhadap P3 pada hari 1 dan 2 cenderung lebih memilih meja yang dekat yaitu meja lingkaran dan belum terisi oleh teman-temannya. Sebelum kegiatan belajar dimulai P3 mengambil alat tulisnya terlebih dahulu setelah itu kembali ke meja lingkaran untuk mengerjakan tugasnya. Setelah selesai mengerjakan di meja lingkaran P3 melakukan pergerakan ke meja persgi panjang lalu mengembalikan alat tulis ke loker.</p>

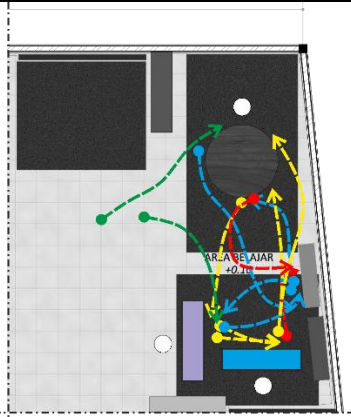
Tabel 4. 113 Pola Perilaku Anak P4 Hari 1 di Area Belajar

P4 C (Area Belajar)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p> --- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru </p>	<p>Pengamatan pergerakan pertama pada area belajar P4 menuju area belajar. P4 menuju meja lingkaran dimana dekat dengan tempatnya bermain sebelumnya. P4 duduk di sebelah guru.</p> 	<p>Kemudian P4 menuju loker untuk mengambil alat tulisnya sebelum kegiatan belajar dimulai.</p> 
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya yaitu saat kegiatan belajar mengajar dimulai. Setelah selesai mengerjakan tugasnya di meja lingkaran P4 berpindah ke meja persegi panjang.</p>	<p>Pergerakan 4</p> <p>Selanjutnya P4 bergerak menuju loker untuk mengembalikan alat tulisnya kembali setelah kegiatan belajar mengajar selesai.</p>

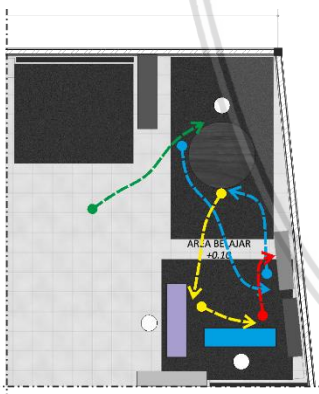

Tabel 4. 114 Pola Perilaku Anak P4 Hari 2 dan 3 di Area Belajar

P4 C (Area Belajar)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p> --- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru </p>	<p>Pengamatan P2 pada pergerakan 1 yaitu menuju meja persegi panjang karena meja lingkaran yang dekat dengan area bermain sudah terisi penuh oleh teman-temannya.</p>	<p>Pada pergerakan 2 P4 menuju loker untuk mengambil alat tulis bersama teman-temannya sebelum kegiatan belajar dimulai lalu kembali ke meja persegi panjang.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya yaitu saat kegiatan belajar mengajar dimulai. Setelah selesai mengerjakan tugasnya di meja lingkaran P4 berpindah ke meja persegi panjang.</p>	<p>Pergerakan 4</p> <p>Pergerakan 4 sama seperti hari ke 1 yaitu mengembalikan alat tulisnya pada loker.</p>

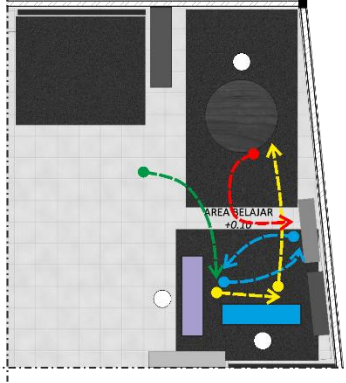
Tabel 4. 115 Overlay Perilaku P4 di Area Belajar

Overlay P4 C (Area Belajar)	
 <p>Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3 Pergerakan 4 Guru</p>	Berdasarkan overlay pada P4, pergerakan anak cenderung ke arah meja lingkaran pada hari 1 dekat dengan guru. Pada hari 2 dan 3 meja lingkaran sudah terisi oleh teman-temannya sehingga P4 duduk dan mengerjakan di meja persegi panjang. Pergerakan selanjutnya P4 mengambil alat tulisnya di loker lalu mengembalikan saat kegiatan belajar mengajar berakhir.

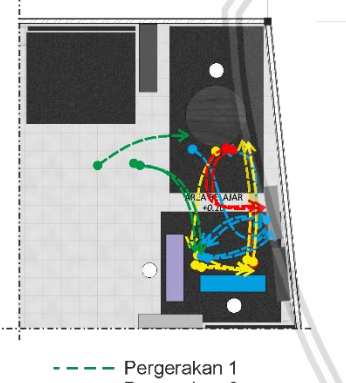
Tabel 4. 116 Pola Perilaku Anak P5 Hari 1 di Area Belajar

P5 C (Area Belajar)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p>Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3 Pergerakan 4 Guru</p>	<p>Pengamatan P5 pada area belajar P5 menuju area belajar. P5 menuju meja lingkaran dimana dekat dengan tempatnya bermain sebelumnya. P5 duduk di sebelah guru.</p> 	<p>Pergerakan P5 selanjutnya menuju loker untuk mengambil alat tulisnya sebelum kegiatan belajar dimulai.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya yaitu saat kegiatan belajar mengajar dimulai. Setelah selesai mengerjakan tugasnya di meja lingkaran P4 berpindah ke meja persegi panjang.</p>	<p>Pergerakan 4</p> <p>Saat kegiatan belajar berakhir P5 mengembalikan alat tulisnya di loker</p>

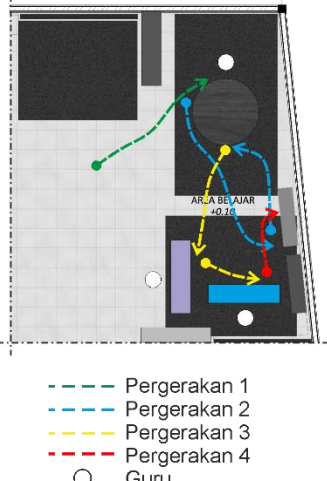
Tabel 4. 117 Pola Perilaku Anak P5 Hari 2 dan 3 di Area Belajar

P5 C (Area Belajar)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p> --- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru </p>	<p>Pada hari kedua dan ketiga cenderung sama pergerakan P5 yaitu menuju meja persegi panjang karena meja lingkaran yang dekat dengan area bermain sudah terisi penuh oleh teman-temannya.</p>	<p>Kemudian P5 menuju loker untuk mengambil alat tulis bersama teman-temannya sebelum kegiatan belajar dimulai.</p>
	<p>Pergerakan selanjutnya yaitu saat kegiatan belajar mengajar dimulai. Setelah selesai mengerjakan tugasnya di meja lingkaran P4 berpindah ke meja persegi panjang.</p>	<p>Selanjutnya P5 bergerak menuju loker untuk mengembalikan alat tulisnya kembali setelah kegiatan belajar mengajar selesai.</p>

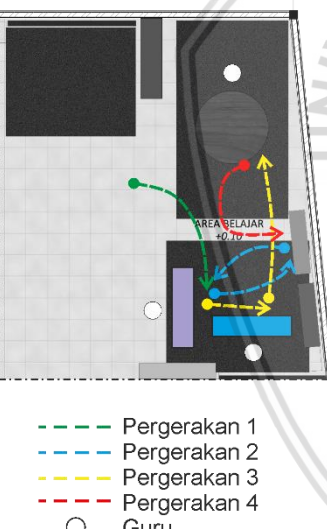
Tabel 4. 118 Overlay Perilaku P5 di Area Belajar

Overlay P5 C (Area Belajar)	
 <p> --- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru </p>	<p>Berdasarkan overlay pada P5, pergerakan anak menuju ke arah meja lingkaran pada hari 1. Pada hari 2 dan 3 meja lingkaran sudah terisi oleh teman-temannya sehingga P4 duduk dan mengerjakan di meja persegi panjang. Pergerakan selanjutnya P5 mengambil alat tulisnya di loker lalu mengembalikan saat kegiatan belajar mengajar berakhir.</p>

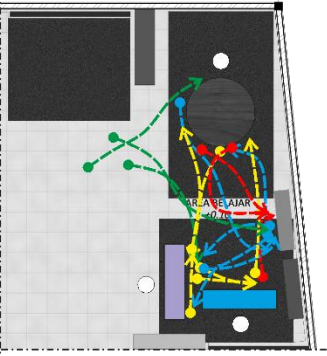
Tabel 4. 119 Pola Perilaku Anak P6 Hari 1 dan 2 di Area Belajar

P6 C (Area Belajar)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p> - - - Pergerakan 1 - - - Pergerakan 2 - - - Pergerakan 3 - - - Pergerakan 4 ○ Guru </p>	<p>Pada hari pertama pada area belajar P6 menuju area belajar. P6 menuju meja lingkaran dimana dekat dengan tempatnya bermain sebelumnya. P6 duduk di sebelah guru.</p>	<p>Kemudian P6 menuju loker untuk mengambil alat tulisnya sebelum kegiatan belajar dimulai.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pergerakan selanjutnya yaitu saat kegiatan belajar mengajar dimulai. Setelah selesai mengerjakan tugasnya di meja lingkaran P6 berpindah ke meja persegi panjang.</p>	<p>Pergerakan 4</p> <p>Selanjutnya P6 bergerak menuju loker untuk mengembalikan alat tulisnya kembali setelah kegiatan belajar mengajar selesai.</p>

Tabel 4. 120 Pola Perilaku Anak P6 Hari 3 di Area Belajar

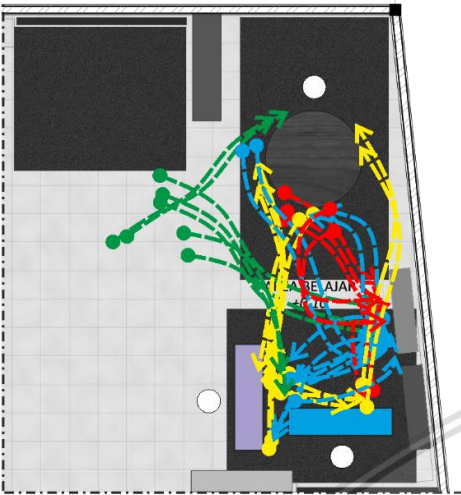
P6 C (Area Belajar)	Pergerakan 1	Pergerakan 2
 <p> - - - Pergerakan 1 - - - Pergerakan 2 - - - Pergerakan 3 - - - Pergerakan 4 ○ Guru </p>	<p>Pada hari kedua pergerakan P6 yaitu menuju meja persegi panjang karena meja lingkaran yang dekat dengan area bermain sudah terisi penuh oleh teman-temannya.</p>	<p>Pergerakan ke 2 pada hari ke 3 sama seperti hari 1 dan 2 yaitu mengambil alat tulisnya di loker.</p>
	<p>Pergerakan 3</p> <p>Pada pergerakan 3 P6 berpindah dari meja persegi panjang ke meja lingkaran.</p>	<p>Pergerakan 4</p> <p>Setelah kegiatan selesai P6 mengembalikan alat tulisnya ke loker.</p>

Tabel 4. 121 Overlay Perilaku P6 di Area Belajar

Overlay P5 C (Area Belajar)	
 <p data-bbox="260 678 472 790"> - - - Pergerakan 1 - - - Pergerakan 2 - - - Pergerakan 3 - - - Pergerakan 4 ○ Guru </p>	<p data-bbox="639 230 1359 409">Pergerakan P6 selama 3 hari pada pergerakan pertama yaitu cenderung bergerak ke meja lingkaran ditunjukkan pada hari ke 1 dan 2. Pemilihan meja persegi karena teman P6 sudah duduk terlebih dahulu di meja lingkaran pada hari ke 3. Setelah itu P6 berpindah ke arah meja lingkaran atau persegi panjang. Pergerakan terakhir P6 meletakkan alat tulis di loker setelah pelajaran berakhir.</p>

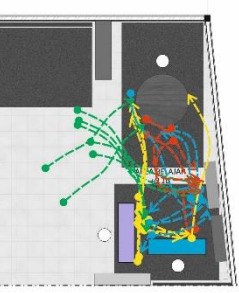



Tabel 4. 122 Overlay *Person Centered Mapping* pada Area Belajar

Pola Alur Pergerakan <i>Person Centered Mapping</i>	Analisis
 <div><div>----- Pergerakan 1</div><div>----- Pergerakan 2</div><div>----- Pergerakan 3</div><div>----- Pergerakan 4</div><div>○ Guru</div></div>	<ol style="list-style-type: none">1. Pada hasil pengamatan selama tiga hari pada area belajar, kecenderungan anak saat tiba terlebih dahulu di area belajar yaitu memilih meja lingkaran karena dekat dengan area bermain2. Kecenderungan anak yang kedua yaitu jika meja lingkaran penuh akan menuju meja persegi panjang ungu lalu berwarna biru dimana meja persegi panjang biru terletak lebih jauh dari area bermain.3. Pergerakan anak pada area belajar sebelum kegiatan belajar dimulai selalu mengambil alat tulisnya terlebih dahulu dimana anak yang duduk di meja persegi panjang yang terlebih dahulu mengambil alat tulisnya karena dekat dengan loker.

Dari hasil kecenderungan anak selama tiga hari dapat disimpulkan bahwa di area belajar anak lebih cenderung memilih meja yang dekat dengan area bermain yaitu meja lingkaran setelah itu jika meja lingkaran sudah penuh anak memilih meja persegi panjang berwarna ungu lalu biru. Sebelum kegiatan dimulai anak mengambil alat tulisnya dimana anak yang duduk di meja persegi panjang yang dahulu mengambil alat tulisnya daripada anak yang duduk di meja lingkaran karena loker terletak di dekat meja persegi panjang.

Tabel 4. 123 Pergerakan *Person Centered Mapping* siswa laki-laki dan Perempuan

Pergerakan <i>Person Centered Mapping</i> siswa laki-laki	Pergerakan <i>Person Centered Mapping</i> siswa laki-laki	Penjelasan
 <div><div>----- Pergerakan 1</div><div>----- Pergerakan 2</div><div>----- Pergerakan 3</div><div>----- Pergerakan 4</div><div>○ Guru</div></div>	 <div><div>----- Pergerakan 1</div><div>----- Pergerakan 2</div><div>----- Pergerakan 3</div><div>----- Pergerakan 4</div><div>○ Guru</div></div>	Pada pola pergerakan berdasarkan hasil pengamatan menggunakan metode <i>Person Centered Mapping</i> perbedaan perilaku anak pada area belajar yaitu anak perempuan lebih cenderung memilih tempat duduk yang dekat dengan guru pada meja belajar lingkaran

4.5 Analisis Pengaruh Pola Perilaku Anak terhadap Aspek Interior

Pada analisis perilaku anak dilakukan di area kedatangan, bermain dan belajar karena anak lebih banyak melakukan aktivitasnya pada ketiga area ini. Aspek interior pada ketiga area ini akan dianalisa pengaruhnya terhadap perilaku anak. Pada kurikulum tahun 2013 yang diacu oleh Pos PAUD Vinolia menyatakan bahwa pada kompetensi inti dapat mengenali lingkungan dengan indra melihat dan meraba sehingga muncul aspek yang di amati pada aspek interior yaitu:

- Pembatas ruang vertikal yang diamati terkait teksur warna dan elemen dekoratif
- Pembatas ruang hotizontal yang diamati terkait tekstur dan warna
- Perabot yang diamati terkait tata letak, ukuran dan warna.

4.5.1 Area Kedatangan

A. Pembatas Ruang Vertikal (Papan Merah)

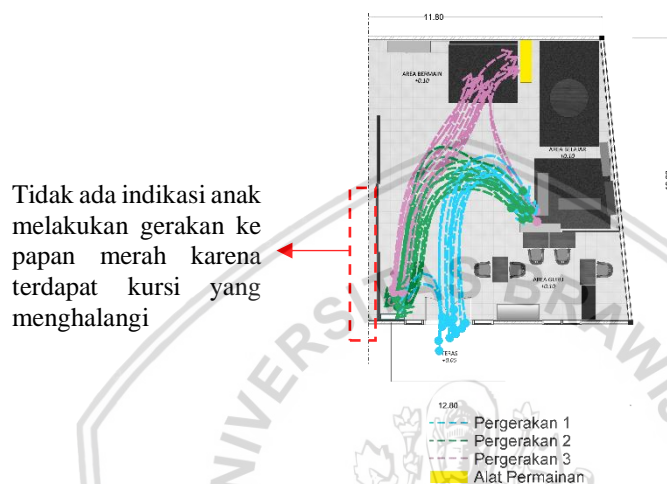
1. Tekstur

Pada pembatas ruang yaitu papan berwarna merah menggunakan material karpet sehingga memunculkan tekstur pada permukaannya penggunaan tekstur dari material pada papan untuk memenuhi kompetensi inti pada kurikulum KI-3 yaiitu mengenali lingkungannya dengan meraba, tekstur meliputi halus kasarnya benda atau material, baik yang diraba maupun yang dilihat (laksmiwati, 2012). Papan merah permukaanya memiliki tekstur kasar.



Gambar 4. 29 Perilaku anak Terhadap Tekstur pada Pembatas Ruang Vertikal Area Kedatangan

Pada hasil kesesuaian tekstur yang dihasilkan pada pembatas kurang sesuai dengan teori Kusumawidagdo (2010) dimana tekstur pada pembatas ruang vertikal menggunakan tekstur halus agar anak tidak terluka saat meraba dinding akan tetapi penggunaan material karpet yang kasar tidak berbahaya bagi anak. Pada hasil observasi selama 3 hari pengamatan pada perilaku anak tidak ada indikasi anak meraba papan saat melakukan aktivitas di area kedatangan karena terdapat kursi dan banner yang menghalangi.



Gambar 4. 30 Overlay Pergerakan anak pada Tekstur Papan Merah di Area Kedatangan

2. Warna

Penggunaan warna untuk penataan ruang sebuah bangunan tidak lepas dari fungsi bangunan serta ruangan di dalamnya (Iaksmiwati, 2012). Pada area kedatangan memungkinkan untuk anak aktif bergerak. Menurut Darmaprawira (2002;33) pada ruang yang memungkinkan anak bergerak aktif menggunakan warna hangat, kontras, cerah. Warna tersebut antara lain: merah, jingga, kuning, selain itu dapat menggunakan skema warna triadik: merah-biru-kuning atau ungu-hijau-jingga. Penggunaan warna merah pada area kedatangan sesuai dengan aktivitas anak yang aktif bergerak. Penggunaan warna merah pada papan untuk memenuhi kompetensi inti pada kurikulum KI-3 yaitu mengenali lingkungannya dengan indra (melihat)



Gambar 4. 31 Perilaku anak Terhadap Warna pada Pembatas Ruang Vertikal Area Kedatangan

Pada hasil observasi tidak ada indikasi bahwa anak bergerak menuju papan merah karena anak memiliki keinginan tinggi untuk bermain sehingga tidak memperdulikan warna pada papan. Selain itu papan merah juga terhalang oleh tempat duduk dan juga banner sehingga anak tidak bergerak atau tertarik pada papan berwarna merah.

Tidak ada indikasi anak melakukan gerakan ke papan merah



Gambar 4. 32 Overlay Pergerakan anak pada Warna Papan Merah di Area Kedatangan

3. Elemen Dekoratif

Pada pembatas ruang terdapat elemen dekoratif. Penggunaan warna pada elemen dekoratif yaitu berwarna jingga. Penggunaan warna merah pada papan

untuk memenuhi kompetensi inti pada kurikulum KI-3 yaitu mengenali lingkungannya dengan indra (melihat) Menurut Darmaprawira (2002;33) pada ruang yang memungkinkan anak bergerak aktif menggunakan warna hangat, kontras, cerah. Pada elemen dekoratif area kedatangan sesuai dengan teori karena warna jingga merupakan warna kontras dan dapat merangsang gerak anak. Selain itu pada elemen dekoratif terdapat foto kegiatan pada saat kegiatan belajar yang kurang menarik bagi anak. Pemilihan gambar atau pola yang menarik dapat membuat anak lebih tertarik sehingga melakukan suatu pola pergerakan (Santrock, 2007).



➔ Warna jingga pada elemen dekoratif ditempel dengan foto kegiatan

Gambar 4. 33 Perilaku anak Terhadap Elemen Dekoratif pada Pembatas Ruang Vertikal Area Kedatangan
Pada observasi perilaku anak tidak ada indikasi bahwa anak bergerak menuju elemen dekoratif karena terhalang oleh kursi dan juga banner. Selain itu pada elemen dekoratif terdapat foto yang kurang menarik sehingga membuat anak tidak melakukan pergerakan.

Tidak ada indikasi anak melakukan gerakan ke papan merah

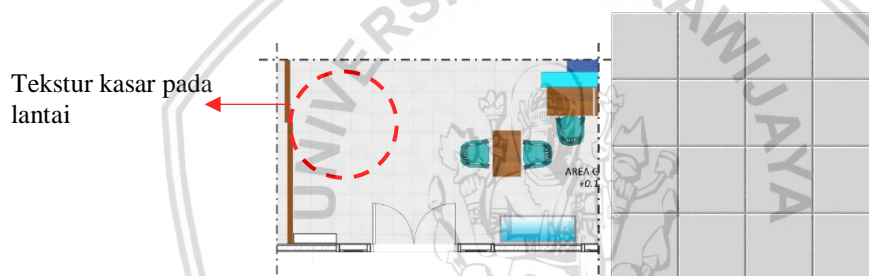


Gambar 4. 34 Overlay Pergerakan anak pada Elemen Dekoratif di Area Kedatangan

B. Pembatas Ruang Horizontal (Lantai)

1. Tekstur


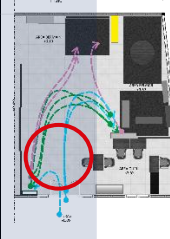
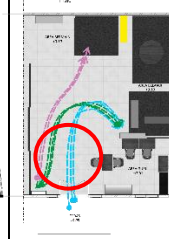

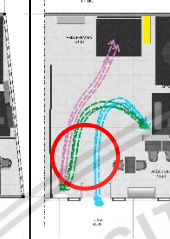
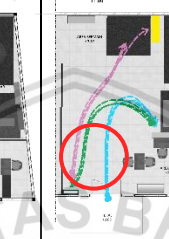
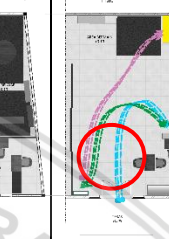
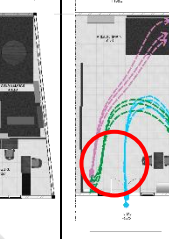
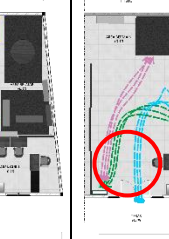

Pada area kedatangan pembatas ruang horizontal menggunakan material keramik putih. Pada keramik ini terdapat nat antar keramik sehingga memunculkan tekstur kasar untuk memenuhi kompetensi inti pada kurikulum KI-3 yaitu mengenali lingkungannya dengan meraba. Selain itu saat memasuki kelas anak melepas alas kakinya sehingga membuat pergerakan anak semakin bebas dan tidak licin. Menurut Kusumowidagdo (2010) ruang interior yang aman bagi anak yaitu pada penutup lantai sebaiknya bertekstur kasar agar tidak terpeleset saat anak aktif bergerak. Pemilihan material pada lantai sudah sesuai dengan teori.



Gambar 4. 35 Perilaku anak Terhadap Tekstur pada Lantai Area Kedatangan
Penggunaan tekstur lantai kasar sesuai dengan teori Kusumowidagdo (2010).

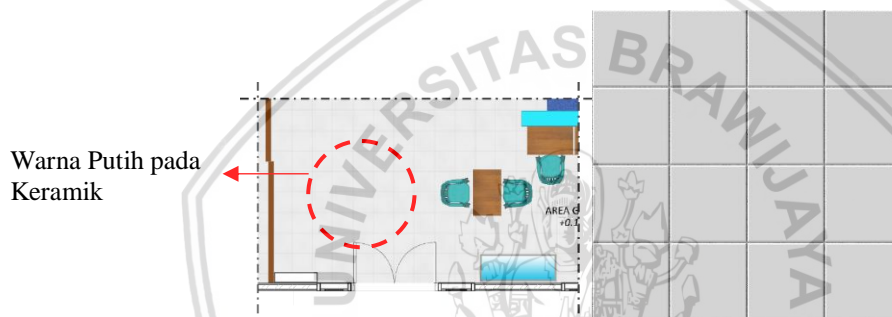
Pada observasi seluruh anak melakukan pergerakan di area kedatangan, Pergerakan meliputi: menaruh sepatu dan tas dengan cara berjalan.

Tabel 4. 124 Overlay Perilaku Anak Terhadap Tekstur Lantai di Area Kedatangan

Overlay L1	Overlay L2	Overlay L3	Overlay L4	Overlay P1	Overlay P2	Overlay P3	Overlay P4	Overlay P5	Overlay P6
									
<p style="text-align: center;">Analisis</p> <p>Berdasarkan hasil observasi terhadap tekstur lantai dimana dilakukan pada sepuluh anak selama tiga hari menunjukkan bahwa pada area kedatangan merupakan area yang memungkinkan anak untuk aktif bergerak. Berdasarkan observasi seluruh anak pada area kedatangan bergerak menaruh tas ataupun di area kedatangan.</p>									

2. Warna

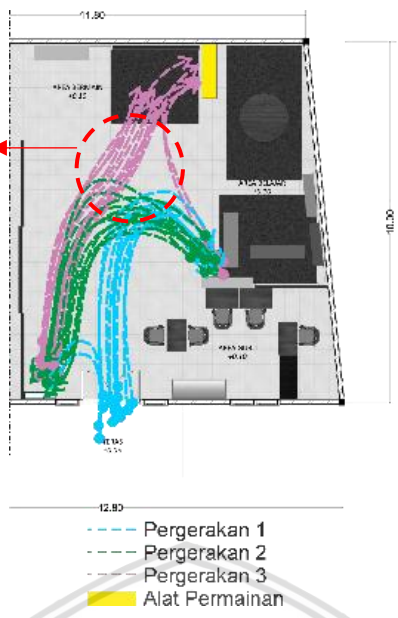
Pada penutup lantai menggunakan warna berwarna putih. Warna putih memunculkan kesan netral namun lebih baik jika di padukan dengan warna yang dapat membuat anak merangsang gerakan motoriknya (warna cerah atau kontras) Penggunaan warna pada lantai untuk memenuhi kompetensi inti pada kurikulum KI-3 yaitu mengenali lingkungannya dengan indra (melihat) . Pemilihan warna penutup lantai kurang sesuai pada area kedatangan karena pada area kedatangan anak memungkinkan untuk bergerak aktif sehingga membutuhkan rangsangan gerak berupa warna.



Gambar 4. 36 Perilaku anak Terhadap Warna pada Lantai Area Kedatangan

Pada area kedatangan memiliki warna lantai yaitu putih, penggunaan warna kurang tepat karena warna putih memunculkan kesan yang netral. Penggunaan warna putih sebaiknya dipadukan dengan warna kontras atau cerah (Laksmiwati, 2012). Pada area kedatangan anak cenderung berjalan bukan berlari.

Pergerakan siswa berjalan pada area kedatangan.



Gambar 4. 37 Pergerakan anak pada Elemen Warna lantai di Area Kedatangan

Overlay L1	Overlay L2	Overlay L3	Overlay L4	Overlay P1	Overlay P2	Overlay P3	Overlay P4	Overlay P5	Overlay P6

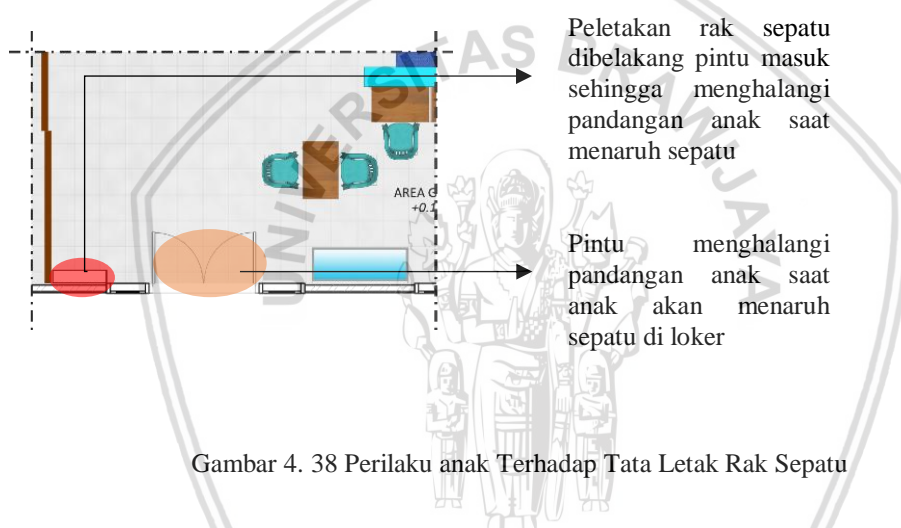
UNIVERSITY OF
YAKIMA

Berdasarkan hasil observasi terhadap warna lantai dimana dilakukan pada sepuluh anak selama tiga hari menunjukkan bahwa pada area kedatangan merupakan area yang memungkinkan anak untuk aktif bergerak. Berdasarkan hasil observasi anak tidak melakukan pergerakan pada warna lantai putih yang cenderung netral.

C. Rak Sepatu

1. Tata Letak

Rak sepatu berjumlah satu buah dimana diletakkan di area kedatangan. Penempatan rak sepatu terdapat di sebelah selatan pintu masuk. Penempatan rak sepatu tidak menghalangi sirkulasi dari area kedatangan menuju area bermain karena terletak di sudut ruangan. Walaupun penempatan rak sepatu tidak menghalangi sirkulasi penempatan rak sepatu kurang tepat karena pandangan anak menurut hasil observasi terhalang oleh pintu masuk karena diletakkan dibelakang pintu masuk.

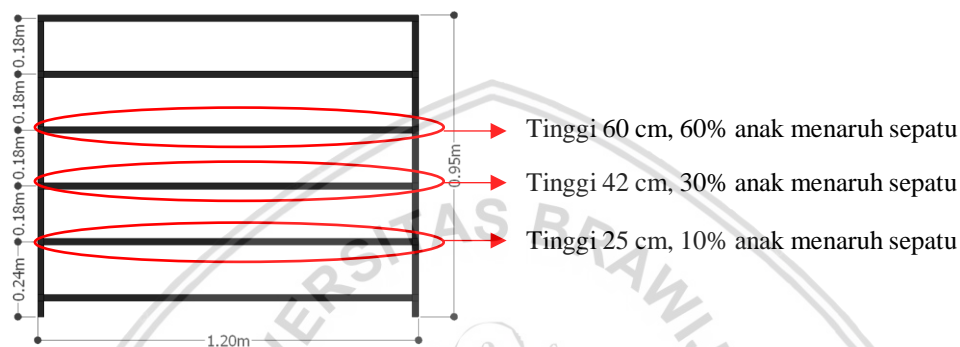


Gambar 4. 38 Perilaku anak Terhadap Tata Letak Rak Sepatu

Pada perilaku anak menurut SOP (Standar Operasional Prosedur) Pos PAUD Vinolia seharusnya anak menaruh sepatu pada rak sepatu, akan tetapi pada hasil observasi anak cenderung meletakkan tas terlebih dahulu di rak tas daripada menaruh sepatunya di area kedatangan. Peletakan rak sepatu yang terhalang oleh pintu membuat anak tidak meletakkan sepatu pada rak sepatu terlebih dahulu. Pada peletakan sepatu untuk memenuhi KI-2 yaitu menanamkan perilaku disiplin menaruh sepatunya pada rak sepatu terlebih dahulu sesuai SOP yang telah dibuat.

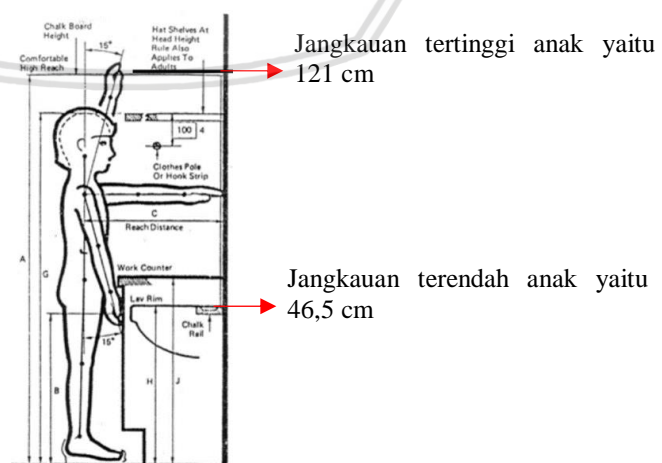
2. Ukuran

Rak sepatu memiliki ukuran maksimum 95 cm dan minimum 7 cm, menurut (Ramsey, 1994) jangkauan anak maksimum 46,5 cm dan minimum 121 cm. Pada observasi 60% anak menaruh sepatunya pada rak baris ke tiga dari bawah (42 cm dari bawah), 30% anak menaruh sepatunya pada baris ke empat dari bawah (60 cm dari bawah), dan 10% anak menaruh sepatunya pada rak baris ke dua dari bawah (25 cm dari bawah).



Gambar 4. 39 Perilaku Anak Terhadap Ukuran Rak Sepatu di Area Kedatangan

Berdasarkan kesesuaian dengan teori rak yang sesuai dengan tinggi minimum-maksimum anak yaitu rak baris ke empat-enam dengan tinggi 60-95 cm. Berdasarkan hasil observasi perilaku, 60% anak cenderung menaruh sepatunya pada baris ke empat dari bawah (60 cm dari bawah). Perilaku ini menunjukkan kesuainya terhadap teori.



Gambar 4. 40 Tinggi Jangkauan Anak

3. Warna


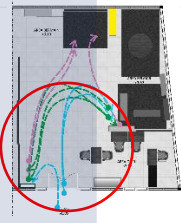
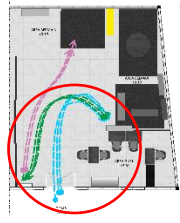


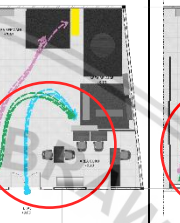
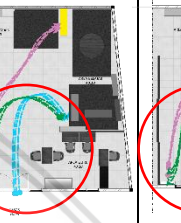
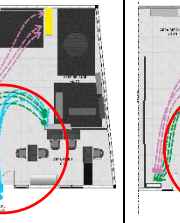

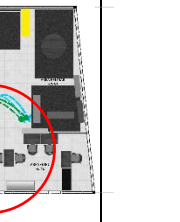
Warna pada rak sepatu berwarna coklat dimana melambangkan kesan hangat, gersang, tenang. Menurut (Laksmiwati, 2012) penggunaan warna perabot pada anak seharusnya penggunaan skema warna triadik (merah, jingga, kuning) dimana warna tersebut dapat merangsang pergerakan anak untuk menaruh sepatu pada rak sepatu. Jadi pemilihan warna pada rak sepatu tidak tepat. Penggunaan warna pada perabot untuk memenuhi kompetensi inti pada kurikulum KI-3 yaitu mengenali lingkungannya dengan indra (melihat)



Gambar 4. 41 Perilaku Anak Terhadap Warna Rak Sepatu di Area Kedatangan

Pada rak sepatu menggunakan warna coklat, dimana menurut Darmaprawira warna coklat bersifat menambah konsentrasi sehingga mengurangi pergerakan aktif anak-anak. Pada observasi perilaku, hanya 10% anak yang ketika datang langsung menaruh sepatu pada rak sepatu. Warna coklat pada rak mengindikasikan bahwa kurang menarik untuk anak.


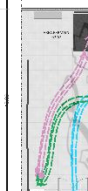
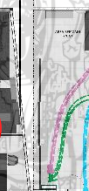

Tabel 4. 127 Overlay Perilaku Anak Terhadap Warna Rak Sepatu di Area Kedatangan

Overlay L1	Overlay L2	Overlay L3	Overlay L4	Overlay P1	Overlay P2	Overlay P3	Overlay P4	Overlay P5	Overlay P6
									
Analisis									
<p>Pada 3 hari pengamatan pada 10 anak dimana L1 menaruh tasnya terlebih dahulu pada hari ke 1, L2 menaruh sepatunya terlebih dahulu pada hari ke 3 dan L4 menaruh sepatunya terlebih dahulu pada hari ke 3. Selain itu anak menaruh tasnya terlebih dahulu di rak tas. perilaku anak menunjukkan bahwa warna coklat pada rak sepatu</p>									

1. Tata Letak

evaluasi tidak tepat karena orientasinya t
ut observasi terhadap tata letak tas.

letak Rak Tas di Area Kedatangan

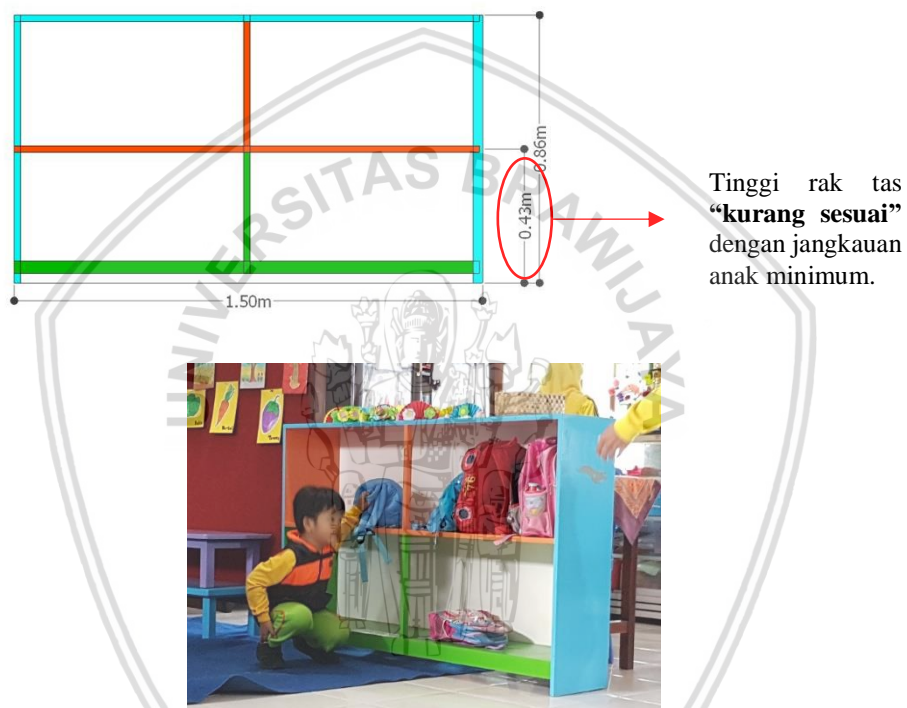
lay L4	Overlay P1	Overlay P2	Ov
			
gerakan 1 gerakan 2 gerakan 3 t Permainan	PERM - - - Pergerakan 1 - - - Pergerakan 2 - - - Pergerakan 3 Alat Permainan	PERM - - - Pergerakan 1 - - - Pergerakan 2 - - - Pergerakan 3 Alat Permainan	PERM - - - Pergerakan 1 - - - Pergerakan 2 - - - Pergerakan 3 Alat Permainan

Analisis

aruh sepenuhnya terlebih dahulu pada hari k

2. Ukuran

Pada rak tas memiliki tinggi maksimum 86 cm akan tetapi anak lebih sering meletakkan tasnya pada tingkatan yang ke dua yaitu 43 cm. Menurut (Ramsey, 1994) jangkauan anak tertinggi mencapai 121 cm sedangkan yang terendah 46,5 cm, sehingga tinggi rak tas kurang sesuai.



Gambar 4. 42 Perilaku Jongkok Anak Saat menaruh Tas

Pada hasil observasi terdapat perilaku anak 60% yaitu jongkok saat menaruh tas. Perilaku ini menunjukkan jangkauan anak minimum yaitu 46,5 cm sehingga anak saat menaruh tasnya di loker tas sambil jongkok.

3. Warna




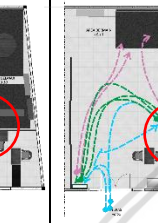
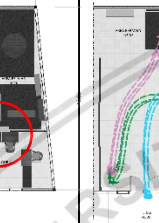

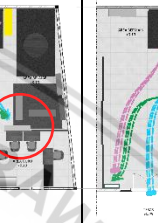
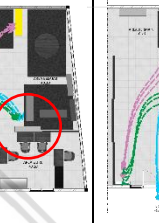


Penerapan warna pada arak tas yaitu berwarna biru muda, jingga dan hijau. Pemilihan warna rak tas sesuai dengan teori (Laksmiwati, 2012) dimana warna jingga merupakan skema warna triadik yang sesuai untuk anak-anak yang memerlukan rangsangan dinamika yang tinggi, pemilihan warna triadik pada rak tas dapat merangsang anak untuk meletakkan tas pada rak tas yang sudah tersedia. Penggunaan warna pada rak tas untuk memenuhi kompetensi inti pada kurikulum KI-3 yaitu mengenali lingkungannya dengan indra (melihat)



Gambar 4. 43 Perilaku Anak Terhadap Warna Rak Tas di Area Kedatangan

Pada awal kedatangan menurut hasil observasi 90% anak selama 3 hari saat tiba di kelas langsung menaruh tas ke rak tas. Pada hasil observasi anak cenderung menaruh tas terlebih dahulu karena sesuai dengan teori bahwa warna triadik dapat merangsang pergerakan aktif anak untuk menaruh tasnya di rak tas.

Tabel 4. 129 Overlay Perilaku Anak Terhadap Warna Rak Tas di Area Kedatangan

Overlay L1	Overlay L2	Overlay L3	Overlay L4	Overlay P1	Overlay P2	Overlay P3	Overlay P4	Overlay P5	Overlay P6
									
<p style="text-align: center;">Analisis</p> <p>Pada 3 hari pengamatan pada 10 anak dimana L1 menaruh sepatunya terlebih dahulu pada hari ke 1, L2 menaruh sepatunya terlebih dahulu pada hari ke 3 dan L4 menaruh sepatunya terlebih dahulu pada hari ke 3. Selain itu anak menaruh tasnya terlebih dahulu di rak tas. perilaku anak menunjukkan bahwa warna cerah pada rak tas dapat membuat anak untuk menaruh tasnya pada area kedatangan.</p>									

4.5.2 Area Bermain

A. Pembatas Ruang Vertikal (Papan Coklat)

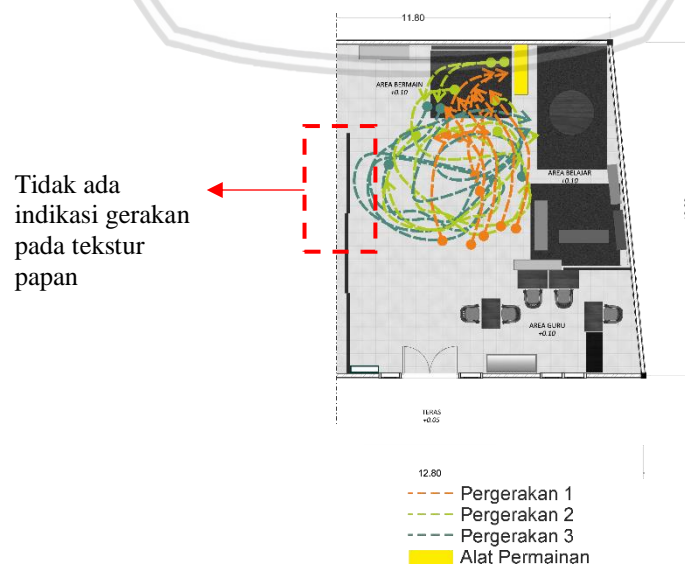
1. Tekstur

Pada elemen interior pembatas ruang vertikal (papan coklat) menggunakan material triplex memiliki tekstur pada permukaannya. Menurut Kusumowidagdo (2010) penggunaan tekstur pada dinding menggunakan tekstur halus dan tidak berbahaya agar saat diraba oleh anak tidak berbahaya. Pada pembatas ruang vertikal (papan coklat) di area bermain memiliki tekstur kasar pada permukaan dan berbahaya apabila diraba karena pada tekstur kayu belum di *finishing* . Penggunaan tekstur untuk memenuhi kompetensi inti pada kurikulum KI-3 yaitu mengenali lingkungannya dengan meraba.



Gambar 4. 44 Perilaku Anak Terhadap Tekstur Papan Coklat di Area bermain

Hasil overlay terhadap pergerakan anak selama pengamatan tidak ada indikasi anak untuk melakukan gerakan meraba pada tekstur papan coklat



Gambar 4. 45 Overlay Pergerakan anak pada Tekstur Papan Coklat di Area Bermain

2. Warna

Pada area bermain merupakan area dimana anak aktif bergerak, oleh karena itu anak perlu rangsangan warna agar anak aktif bergerak dan juga untuk memenuhi kompetensi inti pada kurikulum KI-3 yaitu mengamati lingkungan sekitar dengan penglihatan sehingga secara tidak langsung memperkenalkan warna pada pembatas ruang vertikal. Menurut Darmaprawira (2002;33) pada ruang yang memungkinkan anak bergerak aktif menggunakan warna hangat, kontras, cerah. Warna dari papan tersebut berwarna coklat dimana memiliki karakter tenang. Penggunaan warna pada elemen pembatas ruang ini tidak sesuai.

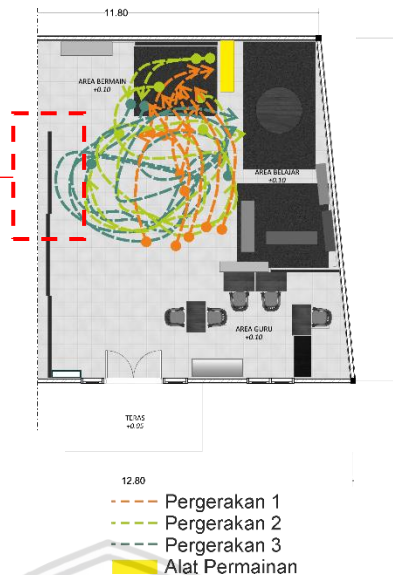
Pada papan di area bermain berwarna coklat. Pada hasil kesesuaian dengan teori pemilihan warna coklat pada area bermain tidak sesuai karena coklat memiliki kesan tenang tidak sesuai dengan aktivitas yang ada pada area bermain yang cenderung aktif bergerak.



Gambar 4. 46 Perilaku anak Terhadap Warna Papan Coklat di Area Bermain

Dari hasil overlay sesuai hasil pengamatan. Perilaku anak terhadap warna papan coklat tidak ada indikasi gerakan pada warna papan.

Tidak ada
indikasi gerakan
pada warna papan



Gambar 4. 47 Overlay Pergerakan anak pada Warna Papan Coklat di Area Bermain

3. Elemen Dekoratif

Pada pembatas ruang vertikal (papan coklat) memiliki elemen dekoratif yang dapat mendukung kurikulum KI-3 yaitu mengenali lingkungan sekitar dengan melihat secara tidak langsung dapat mengenalkan warna pada anak dan juga gambar tertentu. Menurut Darmaprawira (2002;33) pada ruang yang memungkinkan anak bergerak aktif menggunakan warna hangat, kontras, cerah. Penggunaan warna elemen dekoratif yaitu merah muda dan biru, dimana kedua warna tersebut merupakan warna cerah. Menurut Santrock, 2002 selain warna anak lebih cenderung menyukai atau tertarik dengan gambar atau pola tertentu.

Warna merah muda merupakan warna cerah

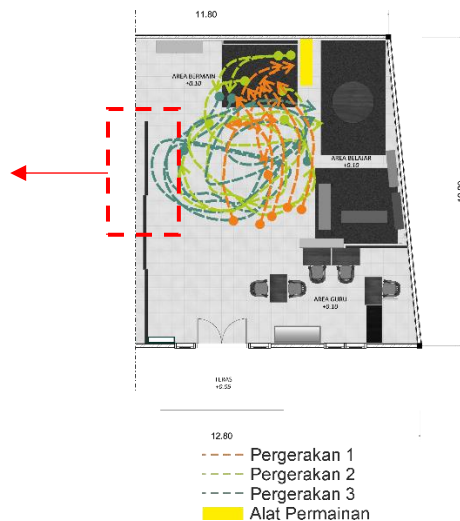


Warna biru muda merupakan warna cerah.

Gambar 4. 48 Perilaku anak Terhadap Elemen Dekoratif Papan Coklat di Area Bermain

Dari hasil observasi terhadap perilaku anak tidak ada indikasi anak tertarik sehingga melakukan gerakan pada elemen dekoratif papan coklat karena menurut hasil wawancara elemen dekoratif sudah lama tidak diganti 1 tahun terakhir sehingga anak cenderung bosan dan tidak memperhatikan.

Tidak ada
indikasi gerakan
pada elemen
dekoratif



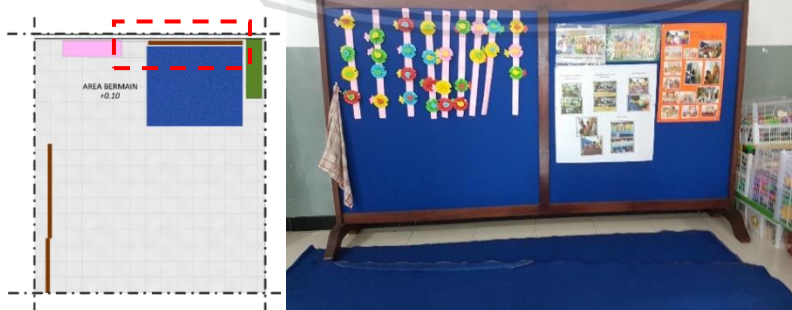
Gambar 4. 49 Perilaku anak Terhadap Elemen Dekoratif Papan Coklat di Area Bermain

B. Pembatas Ruang Vertikal (Papan Biru)

1. Tekstur

Pada elemen interior pembatas ruang vertikal (papan biru) menggunakan material karpet pada permukaannya memiliki tekstur. Tekstur pada papan biru dapat mengenalkan KI-3 mengenali lingkungan dengan meraba tekstur pada permukaan papan. Menurut Kusumowidagdo (2010) penggunaan tekstur pada dinding menggunakan tekstur halus dan tidak berbahaya agar saat diraba oleh anak tidak berbahaya. Pada papan biru menggunakan tekstur kasar pada permukaannya, akan tetapi tidak berbahaya saat diraba oleh anak.

Keyplan Papan biru di
Area Bermain



Gambar 4. 50 Perilaku anak Terhadap Tekstur Papan Biru di Area Bermain

Pada observasi terhadap perilaku anak tidak ada indikasi melakukan gerakan terhadap tekstur papan .

Tidak ada
indikasi gerakan
pada warna papan



Gambar 4. 51 Perilaku anak Terhadap Elemen Dekoratif Papan Biru di Area Bermain

2. Warna

Warna pada papan yaitu menggunakan warna biru dimana memberikan kesan tenang. Pemberian warna mengenalkan anak untuk mengenali lingkungannya dengan cara melihat seguai dengan KI-3. Pada elemen dekoratif ini menggunakan warna jingga dan warna cerah lainnya. Penggunaan sekema warna triadik yaitu biru-jingga-kuning akan membuat warna menjadi selaras.

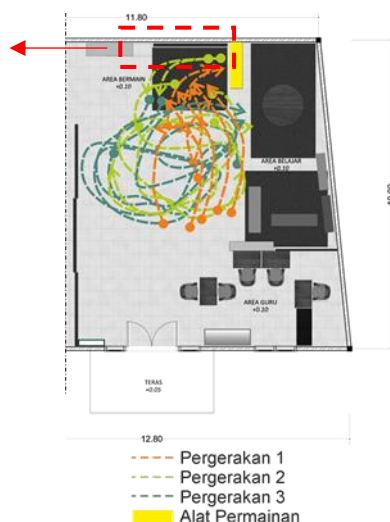


Warna biru
memberikan
kesan tenang.

Gambar 4. 52 Perilaku anak Terhadap Warna Papan Biru di Area Bermain

Pada observasi terhadap perilaku anak tidak ada indikasi anak melakukan pergerakan pada papan biru melainkan bergerak menuju alat permainan yang ada di dekat papan biru.

Tidak ada
indikasi gerakan
pada warna papan



Gambar 4. 53 Perilaku anak Terhadap Warna Papan Biru di Area Bermain

3. Elemen Dekoratif

Pada papan biru di area bermain memiliki elemen dekoratif. Warna pada elemen dekoratif menggunakan warna cerah seperti yang di aplikasikan pada elemen dekoratif yaitu kuning, merah muda, hijau muda, biru muda dan jingga. Warna cerah menurut Darmaprawira (2002) dapat merangsang gerak anak. Pada elemen dekoratif juga terdapat foto kegiatan saat kegiatan belajar mengajar. Menurut Santrock, 2002 penggunaan gambar dan pola tertentu membuat anak menjadi lebih menarik bagi anak.

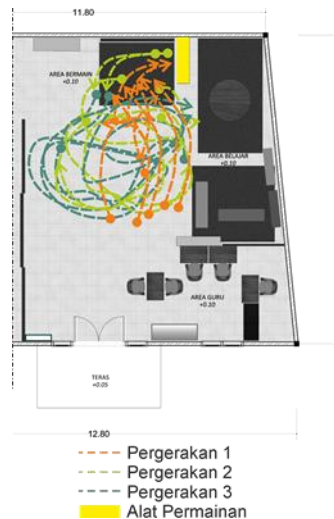
Warna cerah
(kuning, merah muda, hijau muda, biru muda)



Warna jingga

Gambar 4. 54 Perilaku anak Terhadap Elemen Dekoratif Papan Biru di Area Bermain

Pada observasi terhadap perilaku anak tidak ada indikasi anak melakukan pergerakan pada elemen dekoratif papan biru.

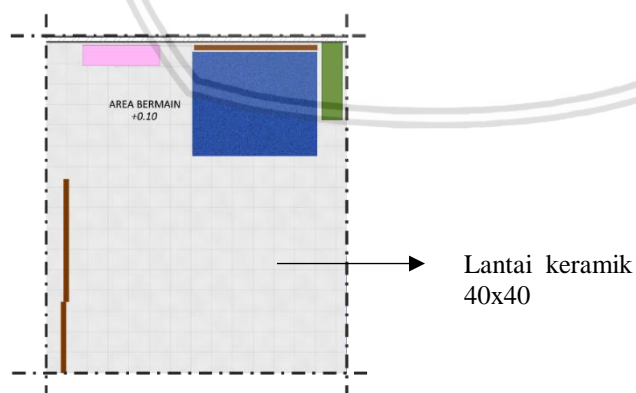


Gambar 4. 55 Perilaku anak Terhadap Elemen Dekoratif Papan Biru di Area Bermain

C. Pembatas Ruang Horizontal (Keramik Putih)

1. Tekstur

Pada lantai menggunakan material keramik berwarna putih. Pada keramik terdapat nat yang memunculkan tekstur kasar dimana sesuai dengan Kusmowidagdo bahwa penutup lantai menggunakan tekstur kasar agar anak tidak terjatuh saat bergerak aktif. Pada hasil observasi saat di atas lantai keramik anak cenderung berlarian. Selain itu penggunaan tekstur untuk memenuhi kompetensi inti pada kurikulum KI-3 yaitu mengenali lingkungannya dengan meraba



Gambar 4. 56 Perilaku anak Terhadap Tekstur Keramik Putih di Area Bermain

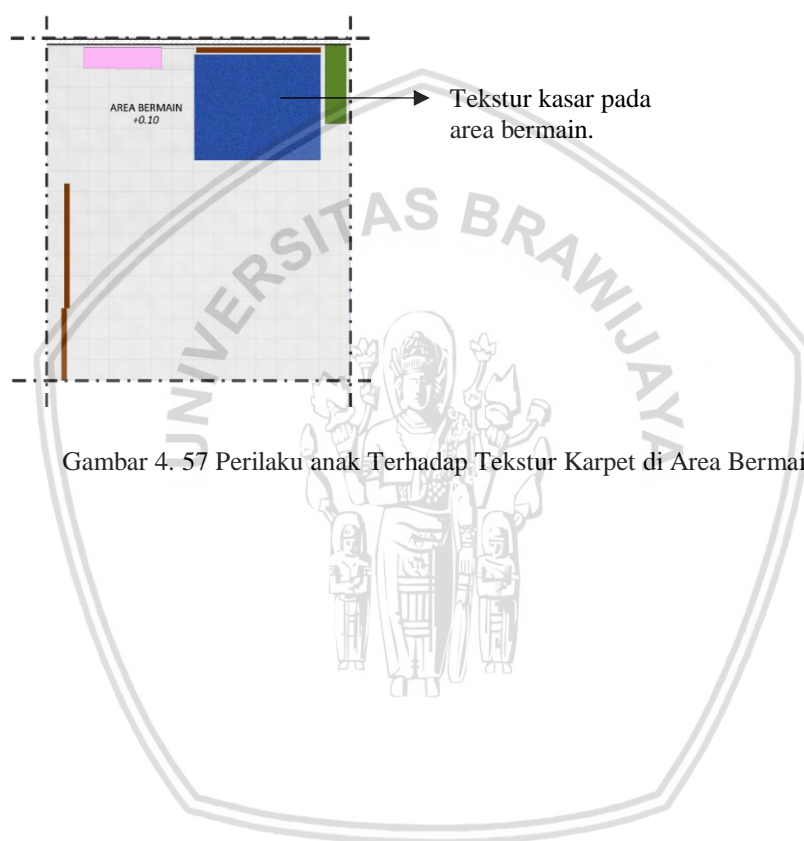
Tabel 4. 130 Overlay Perilaku Anak Terhadap Tekstur Keramik Putih di Area Bermain

Overlay L1	Overlay L2	Overlay L3	Overlay L4	Overlay P1	Overlay P2	Overlay P3	Overlay P4	Overlay P5	Overlay P6
<p>Analisis</p> <p>Pada perilaku anak saat di area bermain yang dominan yaitu bermain. Hasil overlay selama 3 hari saat anak di atas lantai keramik putih dimana memiliki tekstur kasar anak cenderung bergerak aktif yaitu berlarian saat mereka bermain</p>									

D. Pembatas Ruang Horizontal (Karpét)

1. Tekstur

Pada area bermain terdapat karpet dimana memiliki tekstur kasar. Penggunaan tekstur kasar ini sesuai dengan Kusmowidagdo bahwa penutup lantai menggunakan tekstur kasar agar anak tidak terjatuh saat bergerak aktif, selain itu juga dapat memperkenalkan anak dengan lingkungannya dengan cara meraba sesuai KI-3 pada kurikulum



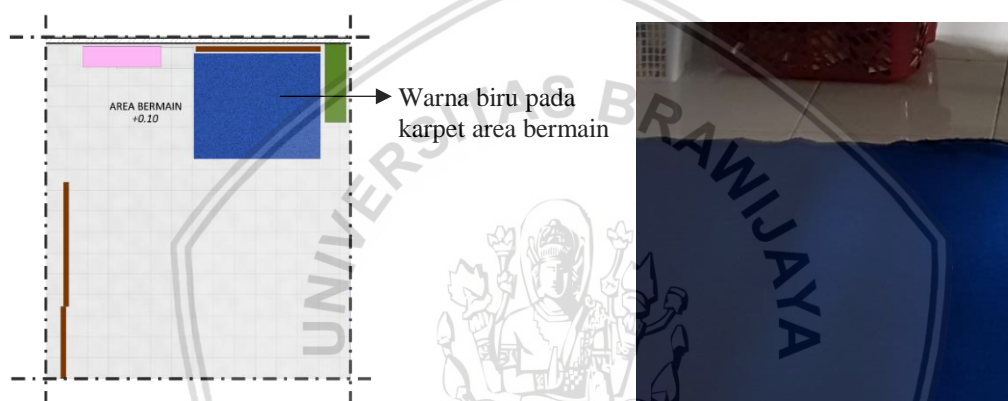
Gambar 4. 57 Perilaku anak Terhadap Tekstur Karpét di Area Bermain

Overlay P1	Overlay P2	Overlay P3
<p>12.50</p> <p>Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>12.50</p> <p>Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>	<p>12.50</p> <p>Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3</p> <p>Alat Permainan</p>

Overlay L1	Overlay L2	Overlay L3	Overlay L4	Overlay P1	Overlay P2	Overlay P3	Overlay P4	Overlay P5	Overlay P6
<p>12.30</p> <ul style="list-style-type: none"> Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3 Alat Permainan 	<p>12.30</p> <ul style="list-style-type: none"> Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3 Alat Permainan 	<p>12.30</p> <ul style="list-style-type: none"> Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3 Alat Permainan 	<p>12.30</p> <ul style="list-style-type: none"> Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3 Alat Permainan 	<p>12.30</p> <ul style="list-style-type: none"> Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3 Alat Permainan 	<p>12.30</p> <ul style="list-style-type: none"> Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3 Alat Permainan 	<p>12.30</p> <ul style="list-style-type: none"> Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3 Alat Permainan 	<p>12.30</p> <ul style="list-style-type: none"> Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3 Alat Permainan 	<p>12.30</p> <ul style="list-style-type: none"> Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3 Alat Permainan 	<p>12.30</p> <ul style="list-style-type: none"> Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3 Alat Permainan
<p>Analisis</p> <p>Pada perilaku anak saat di area bermain yang dominan yaitu bermain. Hasil overlay selama 3 hari saat anak datang terlebih dahulu yaitu mengambil mainan lalu duduk diatas karpet. Saat karpet sudah penuh anak duduk di lantai. Perilaku anak ini menunjukkan bahwa tekstur yang lebih kasar memunculkan kesan hangat sehingga anak cenderung duduk di karpet saat tiba di kelas.</p>									

2. Warna

Warna adalah unsur unsur yang biasanya paling dahulu menarik perhatian kita daripada unsur-unsur lain yang dapat ditangkap indra penglihatan. Pada karpet menggunakan warna biru dimana warna biru memberikan kesan tenang (Darmaprawira W. A., 2002). Penggunaan warna biru pada area bermain kurang tepat karena pada area bermain anak cenderung bergerak aktif sehingga membutuhkan warna yang cerah dan kontras. Penggunaan warna biru pada karpet untuk memenuhi kompetensi inti pada kurikulum KI-3 yaitu mengenali lingkungannya dengan indra (melihat)



Gambar 4. 58 Perilaku anak Terhadap Warna Karpet di Area Bermain

Pada hasil kesesuaian penerapan warna biru pada lantai kurang sesuai karena memiliki kesan tenang, sedangkan pada area bermain anak cenderung aktif bergerak. Pada hasil observasi terhadap perilaku anak 70% anak saat tiba di kelas memilih untuk duduk di karpet.

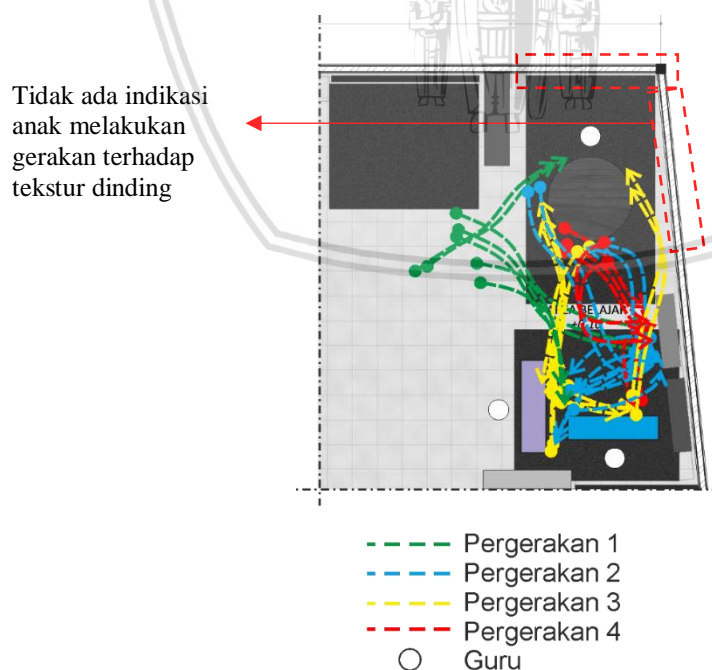
4.5.3 Area Belajar

A. Pembatas Ruang Vertikal (Dinding)

1. Tekstur

Pada dinding area bermain menggunakan material batu bata bata dengan finishing warna abu-abu dan putih sebelah barat. Bahan-bahan yang digunakan sebagai finishing interior dapat menentukan tekstur dalam ruangan (Olds, 2001). Tekstur meliputi halus kasarnya permukaan benda atau material, baik yang dapat diraba maupun yang dapat dilihat (Laksmiwati, 2012). Penggunaan material lain pada dinding seperti porselen, keramik, batu alam, tidak digunakan dalam finishing dinding pada area bermain. Permukaan dinding tersebut rata tidak ada penambahan ataupun pengurangan bidang. Berdasarkan uraian diatas, maka dinding bertekstur halus sesuai dengan Pile (2003) dimana dinding bertekstur halus agar tangan anak tidak terluka saat anak meraba dinding.

Pada pengamatan perilaku anak pada area belajar tidak ada indikasi anak menyentuh ataupun meraba permukaan dinding. Perilaku yang muncul akibat rangsangan suara (auditori) dari teman dan guru yaitu anak berinteraksi dengan temannya dan juga mengerjakan tugas dengan menggunakan meja belajar.



Gambar 4. 59 Overlay Pergerakan anak pada Tekstur Dinding di Area Belajar

2. Warna

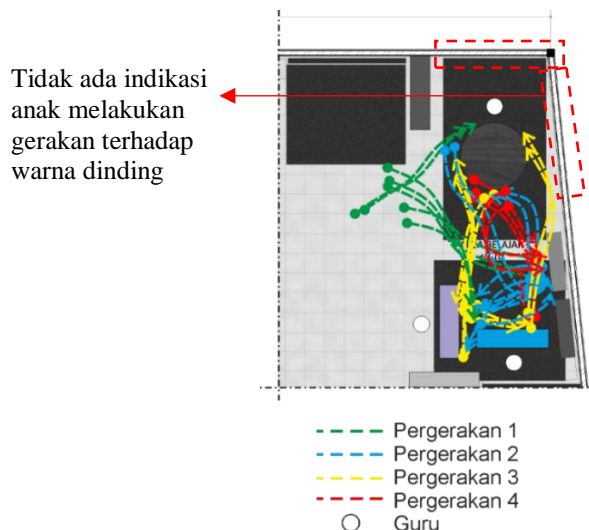
Pada area belajar merupakan area dimana dengan tenang melakukan kegiatan kegiatan belajar mengajar. Pada kegiatan belajar mengajar ini didukung oleh pemilihan warna pada dinding. Menurut Darmaprawira (2002) warna tenang meliputi coklat, abu, ungu. Pada dinding di area belajar menggunakan warna abu-abu yang dapat memunculkan kesan tenang. Penggunaan warna pada dinding untuk memenuhi kompetensi inti pada kurikulum KI-3 yaitu mengenali lingkungannya dengan indra (melihat)

Warna abu-abu
pada dinding area
belajar.



Gambar 4. 60 Perilaku anak Terhadap Warna Dinding di Area Belajar

Penggunaan warna abu-abu sesuai karena menyesuaikan aktivitas pada area belajar yang cenderung tenang. Warna abu-abu pada dinding ini pada hasil observasi perilaku anak tidak ada anak yang bergerak ataupun mengamati warna dinding. Perilaku yang muncul saat di area belajar yaitu tenang saat belajar karena mendapat stimulus dari guru untuk mengerjakan tugas.



Gambar 4. 61 Overlay Pergerakan anak pada Warna Dinding di Area Belajar

3. Elemen Dekoratif

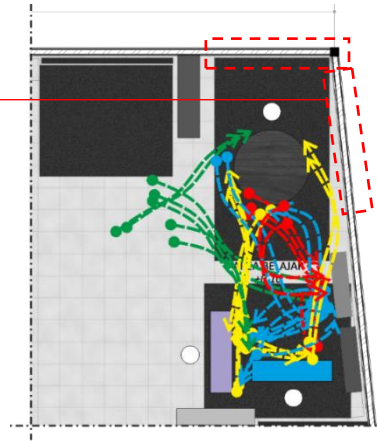
Pada dinding di area belajar terdapat elemen dekoratif. Pada elemen dekoratif ini menggunakan warna-warna cerah dimana terdapat warna seperti warna kuning, biru muda, merah dan juga terdapat pola berbentuk ikan pada elemen dekoratif yang dapat merangsang gerak anak (Darmaprawira W. A., 2002).



Gambar 4. 62 Perilaku anak Terhadap Warna Elemen Dekoratif di Area Belajar

Pada hasil observasi tidak ada indikasi anak melakukan pergerakan menuju elemen dekoratif pada dinding karena terdapat stimulus pendengaran pada anak dari guru untuk mengerjakan tugasnya saat belajar.

Tidak ada indikasi
anak melakukan
gerakan terhadap
warna dinding



- Pergerakan 1
- Pergerakan 2
- Pergerakan 3
- Pergerakan 4
- Guru

Gambar 4. 63 Overlay Pergerakan anak pada Elemen Dejiratif Dinding di Area Belajar



B. Pembatas Ruang Horizontal (Karpét)

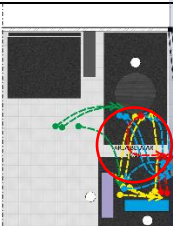

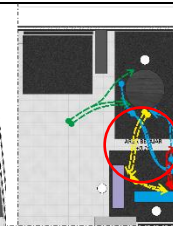
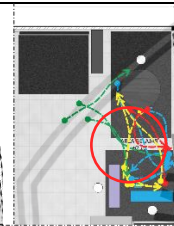
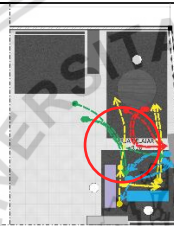
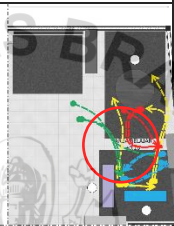
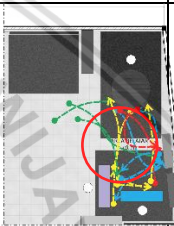

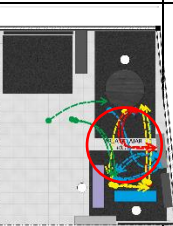

1. Tekstur

Pembatas ruang di area bermain menggunakan karpét sehingga pada permukaan memunculkan tekstur kasar. Menurut Kusumowidagdo (2010) penggunaan tekstur kasar pada lantai membuat anak tidak terjatuh saat bergerak aktif. Tekstur pada area belajar sesuai dengan teori. Tekstur pada karpét untuk memenuhi kompetensi inti pada kurikulum KI-3 yaitu mengenali lingkungannya dengan meraba.



Gambar 4. 64 Perilaku anak Terhadap Tekstur Karpét di Area Belajar

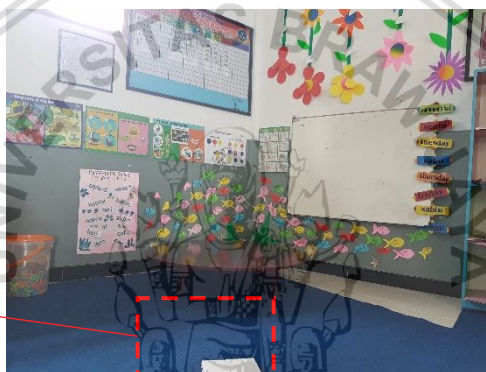
Analysis

Overlay L1	Overlay L2	Overlay L3	Overlay L4	Overlay P1	Overlay P2	Overlay P3	Overlay P4	Overlay P5	Overlay P6
									
<ul style="list-style-type: none"> Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3 Pergerakan 4 Guru 	<ul style="list-style-type: none"> Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3 Pergerakan 4 Guru 	<ul style="list-style-type: none"> Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3 Pergerakan 4 Guru 	<ul style="list-style-type: none"> Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3 Pergerakan 4 Guru 	<ul style="list-style-type: none"> Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3 Pergerakan 4 Guru 	<ul style="list-style-type: none"> Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3 Pergerakan 4 Guru 	<ul style="list-style-type: none"> Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3 Pergerakan 4 Guru 	<ul style="list-style-type: none"> Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3 Pergerakan 4 Guru 	<ul style="list-style-type: none"> Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3 Pergerakan 4 Guru 	<ul style="list-style-type: none"> Pergerakan 1 Pergerakan 2 Pergerakan 3 Pergerakan 4 Guru
<p style="text-align: center;">Analisis</p> <p>Pada perilaku anak saat di area belajar yang dominan yaitu belajar. Hasil overlay selama 3 hari saat anak berada di area belajar yaitu anak cenderung bergerak saat kegiatan belajar yaitu bergerak menuju loker, bergerak dari meja persegi ke meja lingkaran dan sebaliknya. Pergerakan anak diatas karpet yang memiliki tesktur kasar ini menunjukkan kesesuaian dengan hasil evaluasi dimana tekstur kasar digunakan agar anak tidak terpeleset saat melakukan pergerakan.</p>									

2. Warna

Penutup lantai di area belajar menggunakan karpet. Karpet di area belajar ini menggunakan warna biru. Menurut Darmaprawira (2002) warna tenang meliputi coklat, abu, ungu. Pada dinding di area belajar menggunakan warna abu-abu yang dapat memunculkan kesan tenang. Warna pada karpet untuk memenuhi kompetensi inti pada kurikulum KI-3 yaitu mengamati lingkungan sekitar dengan penglihatan sehingga secara tidak langsung memperkenalkan warna.

Warna pada lantai area belajar.

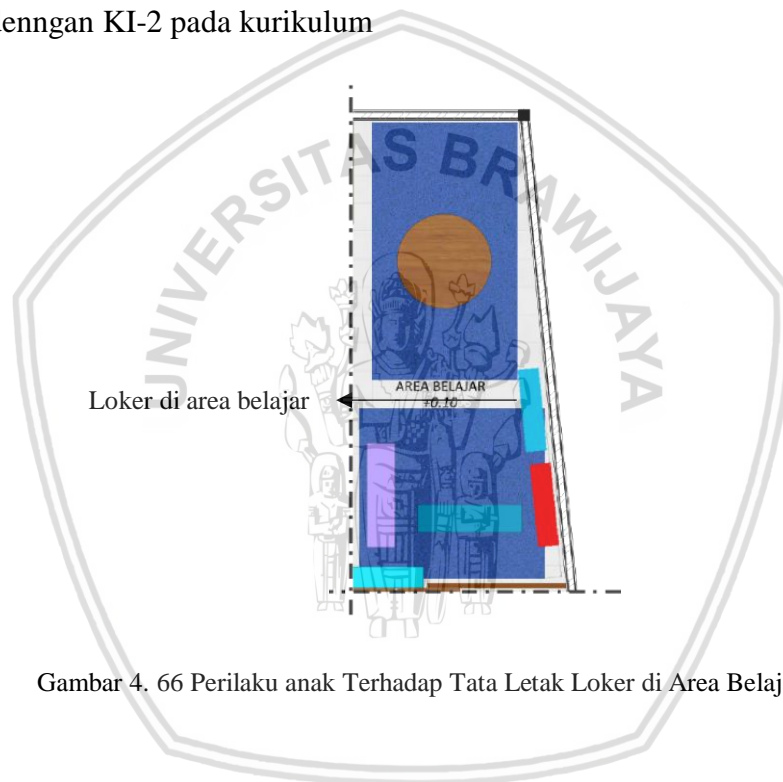


Gambar 4. 65 Perilaku anak Terhadap Warna Karpet di Area Belajar

C. Loker

1. Tata Letak

Loker terletak di area belajar dimana terdapat dua buah saling bersebelahan. Loker pada area belajar ini menjadi titik berat karena memiliki volume yang paling besar di antara perabot lain. Menurut Pile (2013) peletakan perabot seharusnya mudah dijangkau secara pandangan, sirkulasi maupun aksesibilitas. Pada tata letak loker menumbuhkan perilaku disiplin sesuai dengan KI-2 pada kurikulum

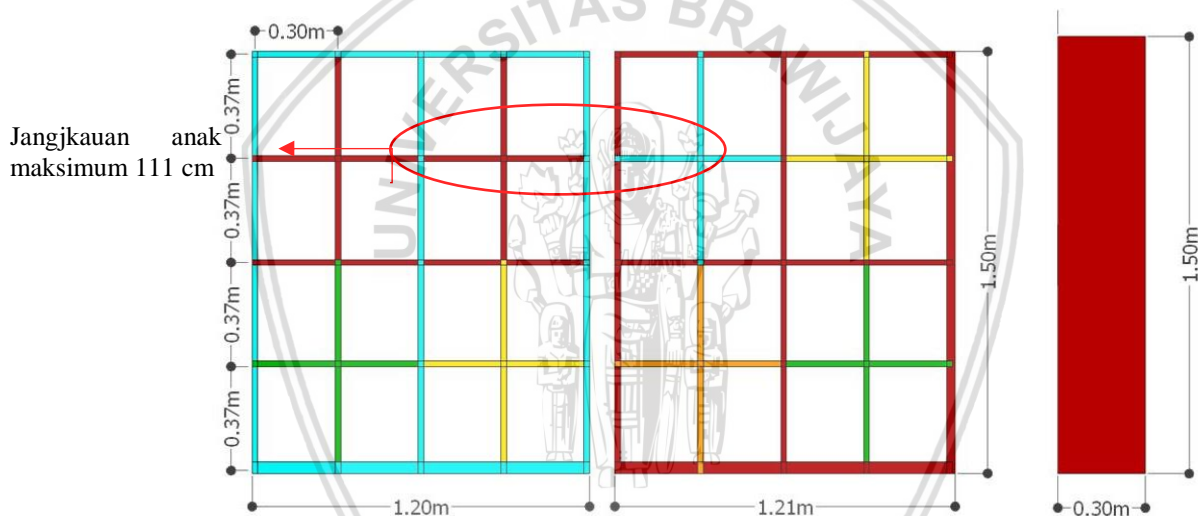


Gambar 4. 66 Perilaku anak Terhadap Tata Letak Loker di Area Belajar

2. Ukuran

Menurut (Depdikbud, 2014), tinggi loker untuk anak-anak yaitu 100 cm dengan kedalaman 35 cm dan ukuran setiap kotak yaitu 30 cm x 30 cm, sedangkan menurut (Olds, 2001) tinggi loker yaitu 100-120 cm. Tinggi loker di area belajar yaitu 150 cm, kedalamannya 30 cm dan ukuran masing-masing kotak 30 cm x 37 cm.

Pada hasil kesesuaian dengan teori tinggi loker ini tidak sesuai dengan jangkauan anak maksimum. Pada hasil observasi anak hanya dapat menjangkau rak paling tinggi yaitu 111 cm.



Gambar 4. 67 Perilaku anak Terhadap Ukuran Loker di Area Belajar

3. Warna

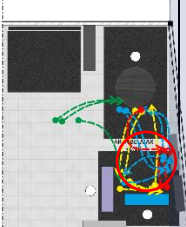
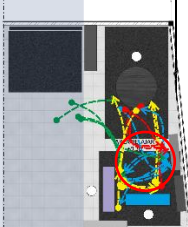


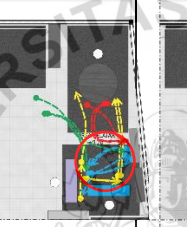

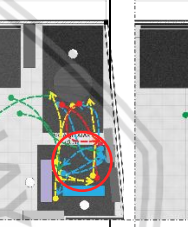
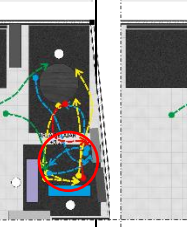
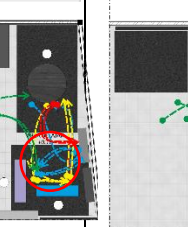
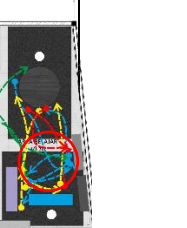
Loker anak berada di area belajar. Loker ini berfungsi untuk tempat menyimpan hasil tugas yang telah dikerjakan selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Loker pada area belajar terdapat dua buah yaitu berwarna merah, hijau, kuning, biru dan merah, biru, kuning, hijau. Penggunaan warna triadik pada loker sesuai karena warna tersebut dapat merangsang pergerakan anak (Laksmiwati, 2012). Penggunaan warna pada loker sudah tepat ditambah dengan identitas anak yang ditempel di loker. Dengan demikian, maka dapat merangsang anak untuk segera mengembalikan peralatannya ke tempat semula (loker) secara tidak langsung warna pada loker ini untuk memenuhi kompetensi inti pada kurikulum KI-3 yaitu mengamati lingkungan sekitar dengan penglihatan sehingga secara tidak langsung memperkenalkan warna.



Gambar 4. 68 Perilaku anak Terhadap Warna Loker di Area Belajar

Penggunaan warna pada loker di area belajar yaitu menggunakan warna cerah pada loker. Penggunaan warna pada loker sesuai karena dapat merangsang pergerakan anak. Berikut hasil observasi perilaku anak terhadap warna loker.

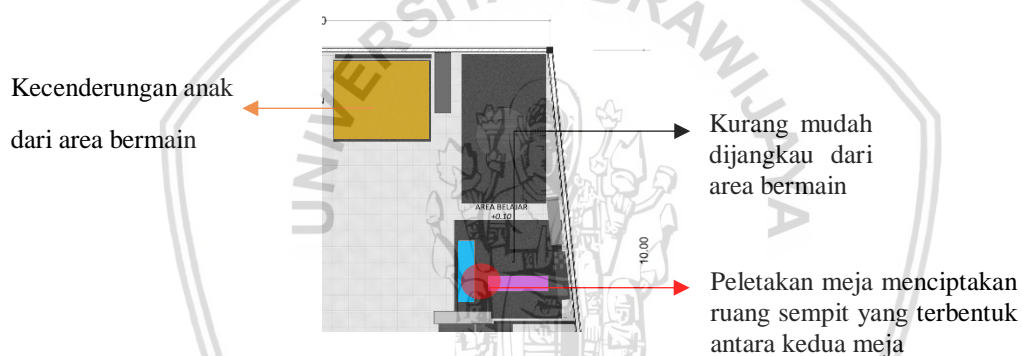
Tabel 4. 137 Overlay Perilaku Anak Terhadap Tekstur Karpets di Area Belajar

Overlay L1	Overlay L2	Overlay L3	Overlay L4	Overlay P1	Overlay P2	Overlay P3	Overlay P4	Overlay P5	Overlay P6
									
--- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru	--- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru	--- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru	--- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru	--- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru	--- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru	--- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru	--- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru	--- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru	--- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru
Analisis									
Pengamatan yang dilakukan selama tiga hari terhadap sepuluh anak di area belajar terhadap warna loker menunjukkan seluruh anak pada area belajar sebelum kegiatan belajar dimulai anak mengambil peralatannya terlebih dahulu di loker dan mengembalikan alat tulisnya saat selesai kegiatan belajar mengajar. Penggunaan warna triadik sesuai pada hasil evaluasi dimana anak mengambil dan mengembalikan alat tulisnya saat sebelum dan sesudah kegiatan belajar mengajar selesai.									

C. Meja Belajar (Persegi Panjang)

1. Tata Letak


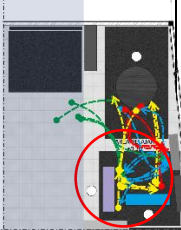
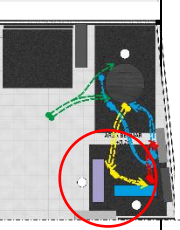
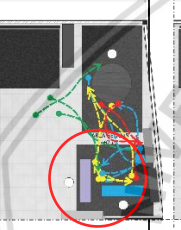
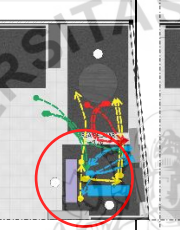

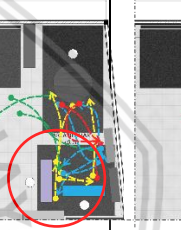

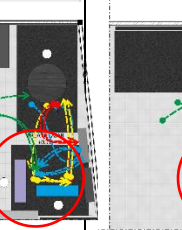
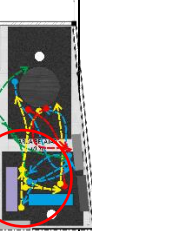
Penempatan meja belajar terletak di area belajar dimana terdapat dua buah meja belajar dengan bentuk geometri persegi panjang. Pada peletakan meja ini terletak di sebelah timur. Saat anak bergerak dari area bermain menuju area belajar peletakan meja ini lebih jauh daripada meja lingkaran yang dekat dengan area bermain, selain itu juga penataan meja persegi membentuk ruang sempit. Menurut Pile (2013) peletakan perabot seharusnya mudah dijangkau secara pandangan, sirkulasi maupun aksesibilitas. Peletakan meja ini kurang sesuai dengan teori.



Gambar 4. 69 Perilaku anak Terhadap Meja Belajar Persegi Panjang di Area Belajar

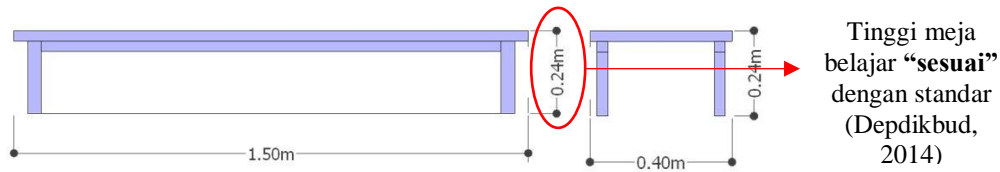
Tata letak meja persegi panjang kurang mudah dijangkau dari area bermain. Peletakan meja tersebut juga menciptakan ruang sempit yang terbentuk akibat peletakan meja persegi panjang. Berikut hasil observasi perilaku anak terhadap tata letak meja persegi panjang.

Tabel 4. 138 Overlay Perilaku Anak Terhadap Tekstur Karpets di Area Belajar

Overlay L1	Overlay L2	Overlay L3	Overlay L4	Overlay P1	Overlay P2	Overlay P3	Overlay P4	Overlay P5	Overlay P6
									
--- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru	--- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru	--- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru	--- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru	--- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru	--- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru	--- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru	--- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru	--- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru	--- Pergerakan 1 --- Pergerakan 2 --- Pergerakan 3 --- Pergerakan 4 ○ Guru
Analisis									
Pengamatan yang dilakukan selama tiga hari terhadap sepuluh anak di area belajar terhadap tata letak meja persegi panjang. Saat anak selesai bermain, mereka cenderung lebih memilih untuk duduk di meja lingkaran terlebih dahulu daripada meja persegi panjang, ini menunjukkan bahwa anak cenderung memilih tata letak yang memiliki aksesibilitas tinggi sedangkan meja belajar persegi panjang memiliki aksesibilitas rendah. Peletakan pada kedua meja tersebut membuat anak menjadi sulit untuk melakukan pergerakan.									

2. Ukuran

Tinggi meja anak lesehan menurut (Depdikbud, 2014) yaitu 24 cm. Penerapan tinggi meja anak lesehan pada area belajar yaitu 24 cm sehingga penerapan dimensi tinggi meja sesuai dengan standar.



Gambar 4. 70 Evaluasi Ukuran Meja Belajar (Persegi Panjang) di Area Belajar

Pada perilaku anak menunjukkan bahwa seluruh anak duduk sesuai dengan posisi tubuhnya, tidak ada anak berposisi jinjit terhadap meja belajar karena terlalu tinggi.



Gambar 4. 71 Perilaku Anak Terhadap Meja Belajar Persegi Panjang

3. Warna

Pada area belajar terdapat meja belajar dengan bentuk geometri persegi panjang dimana terdapat dua jenis meja dengan warna yang berbeda yaitu warna ungu dan biru. Pemilihan warna ungu dan biru menurut (Laksmiwati, 2012) memunculkan kesan tenang karena itu membantu untuk meningkatkan konsentrasi. Pemilihan warna pada meja belajar yaitu ungu dan biru sesuai dengan teori. Pada observasi perilaku anak menunjukkan bahwa anak cenderung tenang dengan warna ungu dan biru saat kegiatan belajar mengajar dilaksanakan.

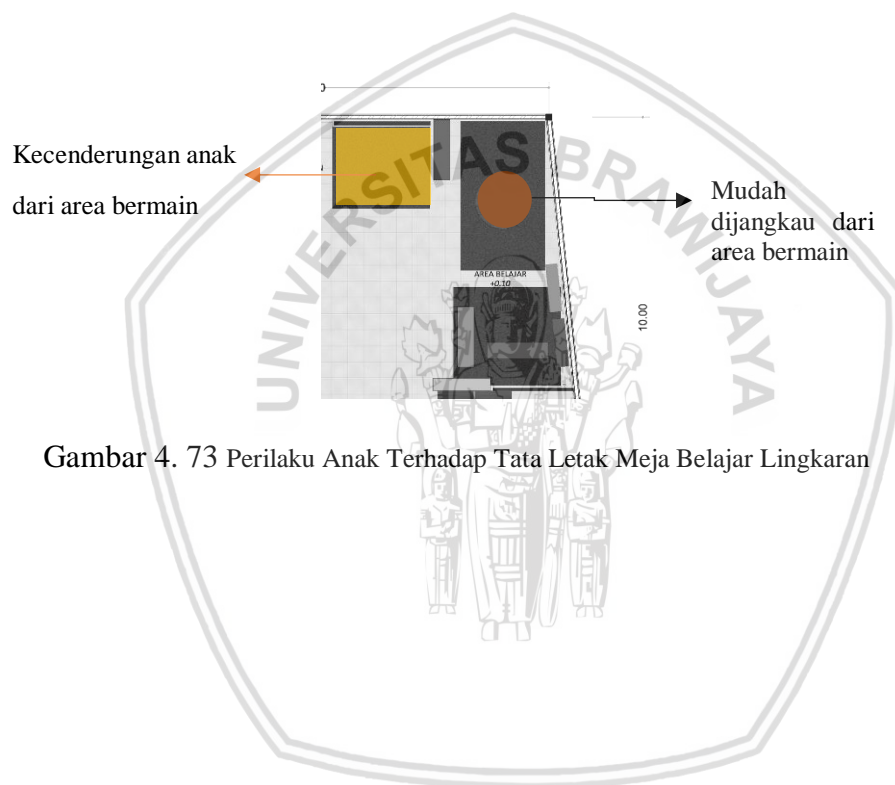


Gambar 4. 72 Perilaku Anak Terhadap Warna Meja Belajar Persegi Panjang

D. Meja Belajar (Lingkaran)

1. Tata Letak

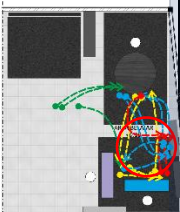
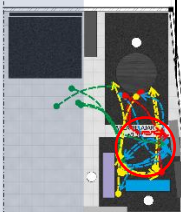
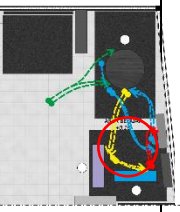
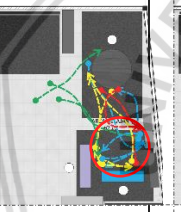
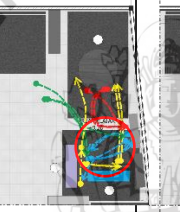
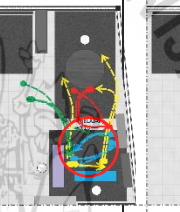
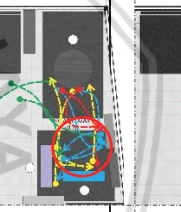

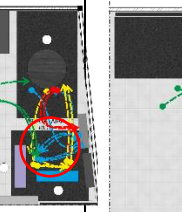
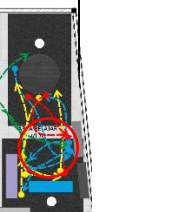
Peletakan meja lingkaran terletak pada area belajar. Peletakan ini meja belajar dekat dengan area bermain dimana sebelum menuju area belajar anak terlebih dahulu bermain-main di area bermain. Menurut Pile (2013) peletakan perabot seharusnya mudah dijangkau secara pandangan, sirkulasi maupun aksesibilitas. Peletakan meja lingkaran sangat mudah dijangkau oleh anak karena dekat dengan area bermain dimana memudahkan anak menuju meja lingkaran.



Gambar 4. 73 Perilaku Anak Terhadap Tata Letak Meja Belajar Lingkaran

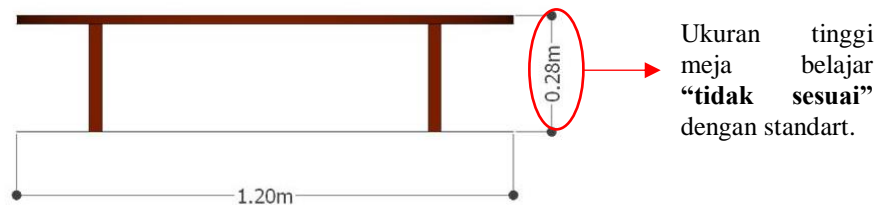
Peletakan meja belajar lingkaran dari area bermain anak saat menuju area bermain lebih mudah dijangkau dimana sesuai dengan teori. Berikut hasil observasi perilaku anak terhadap tata letak meja belajar lingkaran.

Tabel 4. 139 Tabel 4. Overlay Perilaku Anak Terhadap tata Letak Meja Belajar Lingkaran di Area Belajar

Overlay L1	Overlay L2	Overlay L3	Overlay L4	Overlay P1	Overlay P2	Overlay P3	Overlay P4	Overlay P5	Overlay P6
									
----- Pergerakan 1 ----- Pergerakan 2 ----- Pergerakan 3 ----- Pergerakan 4 ○ Guru	----- Pergerakan 1 ----- Pergerakan 2 ----- Pergerakan 3 ----- Pergerakan 4 ○ Guru	----- Pergerakan 1 ----- Pergerakan 2 ----- Pergerakan 3 ----- Pergerakan 4 ○ Guru	----- Pergerakan 1 ----- Pergerakan 2 ----- Pergerakan 3 ----- Pergerakan 4 ○ Guru	----- Pergerakan 1 ----- Pergerakan 2 ----- Pergerakan 3 ----- Pergerakan 4 ○ Guru	----- Pergerakan 1 ----- Pergerakan 2 ----- Pergerakan 3 ----- Pergerakan 4 ○ Guru	----- Pergerakan 1 ----- Pergerakan 2 ----- Pergerakan 3 ----- Pergerakan 4 ○ Guru	----- Pergerakan 1 ----- Pergerakan 2 ----- Pergerakan 3 ----- Pergerakan 4 ○ Guru	----- Pergerakan 1 ----- Pergerakan 2 ----- Pergerakan 3 ----- Pergerakan 4 ○ Guru	----- Pergerakan 1 ----- Pergerakan 2 ----- Pergerakan 3 ----- Pergerakan 4 ○ Guru
Analisis									
Dari hasil pengamatan selama tiga hari terhadap tata letak meja belajar lingkaran di area belajar menunjukkan bahwa anak cenderung memilih meja belajar lingkaran yang lebih dekat dengan area bermain daripada meja persegi panjang yang jauh dari area bermain. Perilaku ini menunjukkan bahwa anak cenderung memilih perabot dengan aksesibilitas tinggi sehingga mudah dijangkau.									

2. Ukuran

Menurut (Depdikbud, 2014) ukuran tinggi meja lesehan yaitu 23-24 cm. Pada penerapan meja belajar (lingkaran) memiliki tinggi 28 cm. Penerapan tinggi meja belajar anak tidak sesuai dengan standar.



Pada hasil observasi perilaku anak menunjukkan 70% anak saat kegiatan belajar mengajar berlangsung menumpu pada kakinya agar anak sampai pada meja. Perilaku ini mengindikasikan bahwa meja terlalu tinggi untuk anak sehingga anak menumpu pada kakinya.



Gambar 4. 74 Perilaku Anak Terhadap Elemen Ukuran Meja Lingkaran pada Area Belajar

3. Warna

Pada area belajar aktivitas anak yaitu kegiatan belajar mengajar dimana cenderung tenang. Meja belajar ini *finishing* dengan warna coklat. Penggunaan warna coklat memunculkan kesan tenang (Darmaprawira W. A., 2002). Pada pemilihan warna coklat sesuai dengan area aktivitas anak yaitu belajar yang cenderung tenang.



Gambar 4. 75 Warna Meja Belajar (Lingkaran) pada Area Belajar

Meja belajar lingkaran menggunakan warna coklat dimana menurut Laksmiwati (2012) warna coklat memunculkan kesan tenang. Pada hasil evaluasi warna pada area belajar sesuai dengan teori. Pada hasil observasi pada perilaku anak 70% anak saat kegiatan belajar mengajar menggunakan meja lingkaran berperilaku tenang sedangkan 30% anak bergurau dengan teman-temannya.



Gambar 4. 76 Perilaku Anak Terhadap Elemen Warna Meja Lingkaran pada Area Belajar

4.6 Pembahasan

Pada sub bab ini akan membahas hasil dari analisa sebelumnya dimana akan membahas tentang pola perilaku anak pada tiap area aktivitas. Pembahasan meliputi tiga area pada Pos PAUD yaitu: area kedatangan, area bermain dan area belajar.

Berikut adalah pembahasan hasil komparasi kondisi eksisting dengan standar atau teori dan pengamatan perilaku anak.

4.6.1 Area Kedatangan

Pada area kedatangan akan dibahas mengenai elemen interior berikut.

Tabel 4. 140 Elemen Interior pada Area Kedatangan

No	Elemen Interior	Variabel
Area Kedatangan		
1	Pembatas ruang vertikal (Papan merah)	Tekstur
		Warna
		Elemen Dekoratif
2	Pembatas ruang horizontal (lantai)	Tekstur
		Warna
3.	Rak Sepatu	Tata Letak
		Ukuran
		Warna
4.	Rak Tas	Tata Letak
		Ukuran
		Warna

A. Elemen Interior 1: Pembatas ruang vertikal (Papan Merah)

Pada elemen interior pembatas ruang terdapat variabel tekstur, warna dan elemen dekoratif pada papan biru. Tekstur yang ada pada papan merah yaitu memiliki tekstur kasar dengan material karpet ini sesuai dengan teori, tekstur pada pembatas ruang menurut Kusmowidagdo (2010) tidak berbahaya bila diraba. Pada hasil observasi terhadap perilaku anak tidak ada indikasi anak melakukan pergerakan meraba tekstur pada pembatas ruang karena terhalang oleh kursi dan banner.

Warna pembatas ruang papan di area kedatangan berwarna merah. Penggunaan warna merah menurut Daarmaprawira (2002) dan Laksmiwati (2012) dapat merangsang gerak anak. Namun pada hasil observasi terhadap perilaku anak tidak ada indikasi anak untuk melakukan pergerakan menuju papan berwarna merah saat tiba di kelas karena terdapat kusi dan banner yang menghalanginya.

Elemen dekoratif pada pembatas ruang berwarna jingga dan terdapat foto kegiatan. Menurut Darmaprawira (2002) dan Laksmiwati (2012) dapat merangsang gerak

anak. Selain itu juga gambar dan pola yang menarik dapat membuat anak lebih tertarik sehingga melakukan suatu pola pergerakan (Santrock, 2007). Pada observasi pada perilaku anak tidak ada indikasi bahwa anak melakukan pergerakan menuju elemen dekoratif.

Tabel 4. 141 Pembahasan Elemen Interior 1 (Pembatas ruang vertikal / Papan merah) di Area Kedatangan

No	Elemen Interior	Variabel	Kondisi Eksisting	Indikator	Perilaku	Simpulan
1	Pembatas ruang vertikal (Papan merah)	Tekstur	Kasar, tidak berbahaya saat diraba (-)	Halus atau tidak berbahaya bila diraba (Kusmowidagdo, 2010)	Tidak melakukan pergerakan (X)	Pada papan merah tidak ada indikasi pergerakan karena terhalang oleh meja dan banner walaupun terdapat warna merah dan warna jingga pada elemen dekoratif yang dapat menarik perhatian.
		Warna	Merah, dapat merangsang gerak anak. (●)	Warna cerah, kontras merangsang gerak anak. (Darmaprawira W. A, 2002), (laksmiwati, 2012)	Tidak melakukan pergerakan (X)	
		Elemen Dekoratif	Jingga, dapat merangsang gerak anak. (●)	Warna cerah, kontras merangsang gerak anak. (Darmaprawira W. A, 2002), (laksmiwati, 2012)	Tidak melakukan pergerakan (X)	

B. Pembatas ruang horizontal (lantai)

Pada pembatas ruang horizontal menggunakan tekstur halus dan kasar yang terbentuk dari nat keramik. Penggunaan tekstur pada lantai ini sesuai karena menurut Kusmowidagdo (2010) penutup lantai sebaiknya bertekstur kasar untuk meminimalisir anak terjatuh pada area kedatangan. Pada pengamatan perilaku anak di area kedatangan anak cenderung berjalan yaitu menuju rak sepatu dan bermain.

Warna pada lantai menggunakan warna putih, menurut Darmaprawira (2002) dan Laksmiwati (2012) warna putih memberikan kesan netral. Penggunaan warna putih kurang tepat karena area kedatangan merupakan area anak aktif bergerak. Pada hasil observasi terhadap perilaku anak, tidak ada indikasi anak untuk bergerak untuk melihat warna lantai.

Tabel 4. 142 Pembahasan Elemen Interior 2 (Pembatas ruang horizontal / lantai) di Area Kedatangan

No	Elemen Interior	Variabel	Kondisi Eksisting	Indikator	Perilaku	Simpulan
2	Pembatas ruang horizontal (lantai)	Tekstur	Halus dan kasar (-)	Penutup lantai bertekstur kasar (Kusmowidagdo, 2010)	Terdapat pergerakan anak (v)	Pada lantai terdapat indikasi gerakan anak akibat tekstur, pada warna lantai tidak terlalu diperhatikan oleh anak.
		Warna	Penggunaan warna putih (-)	Penggunaan warna putih dipadukan warna cerah, kontras merangsang gerak anak. (Darmaprawira W. A, 2002), (laksmiwati, 2012)	Tidak melakukan pergerakan (X)	

C. Rak sepatu

Tata letak rak sepatu pada area kedatangan menurut Pile (2003) tidak sesuai karena rak sepatu terletak di belakang pintu sehingga tidak mudah dijangkau secara pandangan (terhalang oleh pintu). Pada pengamatan perilaku terhadap tata letak rak sepatu seharusnya anak menurut SOP yang menumbuhkan sikap disiplin sesuai kurikulum Pos PAUD Vinolia meletakkan sepatunya terlebih dahulu, akan tetapi 10% anak lebih cenderung meletakkan sepatunya terlebih dahulu. Peletakan rak sepatu yang terhalang secara pandangan oleh pintu membuat anak tidak meletakkan sepatunya terlebih dahulu.

Tinggi rak sepatu pada area kedatangan yaitu 95 cm, menurut Ramsey (1994) jangkauan anak yaitu 121 sesuai dengan teori. Pada hasil observasi anak cenderung meletakkan rak sepatunya sesuai dengan jangkauan anak.

Rak sepatu menggunakan warna coklat. Warna ini memiliki sifat tenang (Darmaprawira W. A., 2002) sehingga pemilihan warna pada perabot kurang tepat. Pada perilaku anak 10% anak cenderung meletakkan sepatunya pada rak saat datang. Perilaku anak ini mengindikasikan bahwa warna pada rak sepatu kurang menarik anak untuk meletakkan sepatunya saat tiba di kelas.

Tabel 4. 143 Pembahasan Elemen Interior 3 (rak sepatu) di Area Kedatangan

No	Elemen Interior	Variabel	Kondisi Eksisting	Indikator	Perilaku	Simpulan
3.	Rak Sepatu	Tata Letak	Peletakan terhalang oleh pintu (o)	Mudah dijangkau secara pandangan, sirkulasi dan aksesibilitas (Pile, 2003)	Tidak melakukan pergerakan (X)	Saat tiba dikelas anak cenderung meletakkan tasnya terlebih dahulu daripada sepatu karena warna yang kurang merangsang gerakan dan tata letak terhalang oleh pintu, ukuran sepatu sesuai dengan jangkauan
		Ukuran	Tinggi rak maksimum 95 cm (●)	Tinggi jangkauan maksimum anak 121 cm (Ramsey, 1994)	Sesuai dengan jangkauan (v)	
		Warna	Coklat, kesan tenang. (o)	Warna cerah, kontras merangsang gerak anak. (Darmaprawira W. A, 2002), (laksmiwati, 2012)	Tidak melakukan pergerakan (X)	

D. Rak tas

Pada tata letak rak tas di area kedatangan menurut hasil evaluasi tidak tepat karena menurut Pile (2003) tata letak perabot seharusnya mudah dijangkau secara pandangan, sirkulasi dan aksesibilitas. Pada tata letak rak tas memiliki orientasi tidak mendukung menghadap ke pintu masuk sehingga membelakangi anak saat tiba di kelas. Pada hasil observasi terhadap perilaku anak, 90% anak saat tiba di kelas menaruh tasnya terlebih dahulu. Perilaku anak tidak sesuai dengan hasil evaluasi karena kecenderungan anak yaitu bermain. Saat bermain anak merasa terganggu jika anak membawa tasnya sambil bermain, maka anak akan cenderung meletakkan tasnya terlebih dahulu saat tiba di kelas.

Ukuran pada rak tas 43 cm. Menurut Ramsey (1994) jangkauan anak minimum yaitu 46,5 sehingga menurut hasil evaluasi kurang sesuai. Pada pengamatan perilaku anak saat menaruh tas di rak tas kecenderungan anak sebesar 60% menaruh tasnya sambil jongkok karena ukuran rak tas yang kurang sesuai.

Warna pada rak tas menggunakan skema warna triadik. Warna triadik dapat merangsang gerak anak (Darmaprawira W. A., 2002). Pada hasil observasi terhadap perilaku anak, kecenderungan anak sebesar 90% meletakkan tasnya terlebih dahulu. Warna triadik dapat merangsang anak untuk menaruh tasnya pada rak tas saat tiba di kelas.

Tabel 4. 144 Pembahasan Elemen Interior 4 (rak tas) di Area Kedatangan

No	Elemen Interior	Variabel	Kondisi Eksisting	Indikator	Perilaku	Simpulan
4.	Rak Tas	Tata Letak	Orientasi tidak menghadap ke pintu masuk sehingga tidak mudah dijangkau secara pandangan. (o)	Mudah dijangkau secara pandangan, sirkulasi dan aksesibilitas (Pile, 2003)	Terdapat pergerakan anak (v)	Perilaku anak cenderung meletakkan tasnya saat datang karena memiliki warna yg menarik sedangkan anak sudah hafal peletakkan rak tas walaupun tidak sesuai, ukuran kurang sesuai jangkauan.
		Ukuran	Minimum 43 cm (o)	Tinggi jangkauan maksimum anak 121 cm, minimum 46,5. (Ramsey, 1994)	Terdapat pergerakan anak (v)	
		Warna	Skema warna triadik dapat merangsang gerak anak (•)	Warna cerah, kontras merangsang gerak anak. (Darmaprawira W. A, 2002), (laksmiwati, 2012)	Kurang sesuai dengan jangkauan (X)	

4.6.2 Area Bermain

Pada area kedatangan akan dibahas mengenai elemen interior berikut.

Tabel 4. 145 Elemen Interior pada Area Kedatangan

No	Elemen Interior	Variabel
Area Bermain		
5.	Pembatas ruang vertikal (papan coklat)	Tekstur
		Warna
		Elemen Dekoratif
6.	Pembatas ruang vertikal (papan coklat)	Tekstur
		Warna
		Elemen Dekoratif
7.	Pembatas ruang horizontal (keramik putih)	Tekstur
		Warna
8.	Pembatas ruang horizontal (karpet)	Tekstur
		Warna

A. Elemen Interior 5: Pembatas ruang vertikal (papan coklat)

Pada elemen interior pembatas ruang terdapat variabel tekstur, warna dan elemen dekoratif pada papan biru. Tekstur yang ada pada papan coklat yaitu memiliki tekstur kasar dan berbahaya bila diraba ini tidak sesuai dengan teori, sedangkan teori tekstur pada pembatas ruang menurut Kusmowidagdo (2010) menggunakan tekstur halus atau tidak berbahaya bila diraba. Pada hasil observasi terhadap perilaku anak tidak ada indikasi anak melakukan pergerakan meraba tekstur pada pembatas ruang.

Warna pembatas ruang papan di area kedatangan berwarna coklat. Penggunaan warna coklat menurut Darmaprawira (2002) dan Laksmiwati (2012) memiliki kesan tenang. Pada hasil observasi terhadap perilaku anak tidak ada indikasi anak untuk melakukan pergerakan menuju papan berwarna coklat saat tiba di kelas.

Elemen dekoratif pada pembatas ruang berwarna merah muda dan biru muda. Menurut Darmaprawira (2002) dan Laksmiwati (2012) dapat merangsang gerak anak. Pada observasi pada perilaku anak tidak ada indikasi bahwa anak melakukan pergerakan menuju elemen dekoratif. Kecenderungan anak yaitu ingin segera menuju area bermain untuk segera memainkan alat permainannya bermain (Siti Aisyah,dkk, 2010) sehingga tidak bergerak menuju elemen dekoratif berwarna jingga.

Tabel 4. 146 Pembahasan Elemen Interior 5 (Pembatas ruang vertikal / papan coklat) di Area Bermain

No	Elemen Interior	Variabel	Kondisi Eksisting	Indikator	Perilaku	Simpulan
5.	Pembatas ruang vertikal (papan coklat)	Tekstur	Kasar dan berbahaya saat diraba (o)	Halus atau tidak berbahaya bila diraba (Kusmowidagdo, 2010)	Tidak melakukan pergerakan (X)	Pada pembatas ruang tidak ada indikasi gerakan tekstur, warna dan elemen dekoratif karena penggunaan warna coklat dan gambar pada elemen dekoratif kurang menarik perhatian secara visual.
		Warna	Warna coklat memberi kesan tenang (o)	Warna cerah, kontras merangsang gerak anak. (Darmaprawira W. A, 2002), (laksmiwati, 2012)	Tidak melakukan pergerakan (X)	
		Elemen Dekoratif	Warna merah muda dan biru merupakan warna cerah. (●)	Warna cerah, kontras merangsang gerak anak. (Darmaprawira W. A, 2002), (laksmiwati, 2012)	Tidak melakukan pergerakan (X)	

B. Elemen Interior 6: Pembatas ruang vertikal (papan biru)

Pada elemen interior pembatas ruang terdapat variabel tekstur, warna dan elemen dekoratif pada papan biru. Tekstur yang ada pada papan coklat yaitu memiliki tekstur kasar dan berbahaya bila diraba ini tidak sesuai dengan teori, sedangkan teori tekstur pada pembatas ruang menurut Kusmowidagdo (2010) menggunakan tekstur halus atau tidak berbahaya bila diraba. Pada hasil observasi terhadap perilaku anak tidak ada indikasi anak melakukan pergerakan meraba tekstur pada pembatas ruang.

Warna pembatas ruang papan di area kedatangan berwarna biru. Penggunaan warna biru menurut Darmaprawira (2002) dan Laksmiwati (2012) memiliki kesan tenang.

Pada hasil observasi terhadap perilaku anak tidak ada indikasi anak untuk melakukan pergerakan menuju papan berwarna merah saat tiba di kelas.

Elemen dekoratif pada pembatas ruang berwarna cerah. Menurut Darmaprawira (2002) dan Laksmiwati (2012) dapat merangsang gerak anak. Selain itu juga gambar dan pola yang menarik dapat membuat anak lebih tertarik sehingga melakukan suatu pola pergerakan (Santrock, 2007).. Pada observasi pada perilaku anak tidak ada indikasi bahwa anak melakukan pergerakan menuju elemen dekoratif karena pada warna dan elemen dekoaratif kurang menarik perhatian anak.

Tabel 4. 147 Pembahasan Elemen Interior 6 (Pembatas ruang vertikal / papan biru) di Area Bermain

No	Elemen Interior	Variabel	Kondisi Eksisting	Indikator	Perilaku	Simpulan
6.	Pembatas ruang vertikal (papan biru)	Tekstur	Kasar, tidak berbahaya (-)	Halus atau tidak berbahaya bila diraba (Kusmowidagdo, 2010)	Tidak melakukan pergerakan (X)	Pada pembatas ruang tidak ada indikasi gerakan tekstur, warna dan elemen dekoratif karena pada warna dan elemen dekoaratif kurang menarik perhatian anak yang tidak menggunakan pola atau gambar yang menarik.
		Warna	Warna biru memberikan kesan tenang (-)	Warna cerah, kontras merangsang gerak anak. (Darmaprawira W. A, 2002), (laksmiwati, 2012)	Tidak melakukan pergerakan (X)	
		Elemen Dekoratif	Menggunakan warna cerah (•)	Warna cerah, kontras merangsang gerak anak. (Darmaprawira W. A, 2002), (laksmiwati, 2012)	Tidak melakukan pergerakan (X)	

C. Elemen Interior 7: Pembatas ruang horizontal (keramik putih)

Pada pembatas ruang horizontal menggunakan tekstur halus dan kasar yang terbentuk dari nat keramik. Penggunaan tekstur pada lantai ini kurang sesuai karena menurut Kusmowidagdo (2010) penutup lantai sebaiknya bertekstur kasar untuk meminimalisir anak terjatuh pada area kedatangan. Pada pengamatan perilaku anak di area kedatangan anak cenderung berlarian pada area bermain. Perilaku ini tidak sesuai dengan hasil evaluasi karena kecenderungan anak yaitu bergerak aktif tanpa dan anak belum memiliki kesadaran penuh jika nanti akan jatuh jika permukaan licin. Untuk meminimalisir jatuh guru meminta anak untuk melepas alas kakinya

Warna pada lantai menggunakan warna putih, menurut Darmaprawira (2002) dan Laksmiwati (2012) warna putih memberikan kesan netral. Penggunaan warna putih tidak tepat karena area kedatangan merupakan area anak aktif bergerak. Pada hasil observasi

terhadap perilaku anak, tidak ada indikasi anak untuk bergerak untuk melihat warna dari lantai.

Tabel 4. 148 Pembahasan Elemen Interior 7 (Pembatas ruang horizontal / Keramik Putih) di Area Bermain

No	Elemen Interior	Variabel	Kondisi Eksisting	Indikator	Perilaku	Simpulan
7.	Pembatas ruang horizontal (Keramik Putih)	Tekstur	Tekstur halus dan kasar (-)	Penutup lantai bertekstur kasar	Terdapat pergerakan anak (v)	Anak aktif bergerak pada tekstur kasar.
		Warna	Warna putih saja (-)	Penggunaan warna putih dipadukan warna cerah, kontras merangsang gerak anak (Darmaprawira W. A, 2002), (laksmiwati, 2012	Tidak melakukan pergerakan (X)	Tidak adanya pergerakan pada warna lantai berwarna putih.

D. Elemen Interior 8: Pembatas ruang horizontal (karpet)

Pada karpet terdapat tekstur kasar. Menurut Kusumowidagdo (2010) penggunaan tekstur kasar agar anak tidak terjatuh saat bergerak aktif. Pada area belajar menggunakan karpet sehingga sesuai dengan teori. Pada pengamatan perilaku anak di area bermain anak cenderung memilih duduk diatas karpet karena tekstur kasar memunculkan sifat hangat.

Warna pada karpet yaitu berwarna biru. Penggunaan warna ini kurang sesuai menurut hasil evaluasi karena pada warna biru memiliki sifat tenang sedangkan pada area bermain anak cenderung untuk bergerak aktif. Pada hasil observasi anak cenderung duduk menuju karpet berwarna biru karena tekstur kasar yang dimiliki karpet bersifat hangat.

Tabel 4. 149 Pembahasan Elemen Interior 8 (Pembatas ruang horizontal / karpet) di Area Bermain

No	Elemen Interior	Variabel	Kondisi Eksisting	Indikator	Perilaku	Simpulan
8.	Pembatas ruang horizontal (karpet)	Tekstur	Tekstur kasar (•)	Penutup lantai bertekstur kasar (Kusumowidagdo, 2010)	Terdapat pergerakan anak (v)	Tekstur kasar dipilih anak karena memiliki kesan hangat, warna biru terkesan tenang saat memainkan permainannya sehingga pergerakan anak cenderung pasif.
		Warna	Menggunakan warna biru. (-)	Warna cerah, kontras merangsang gerak anak. (Darmaprawira W. A, 2002), (laksmiwati, 2012	Terdapat pergerakan anak (v)	

4.6.3 Area Belajar

Pada area kedatangan akan dibahas mengenai elemen interior berikut.

Tabel 4. 150 Elemen Interior pada Area Belajar

Area Belajar		
9.	Pembatas ruang vertikal (dinding)	Tekstur
		Warna
		Elemen dekoratif
10.	Pembatas ruang horizontal (lantai)	Tekstur
		Warna
11	Loker	Tata Letak
		Ukuran
		Warna
12.	Meja Belajar (persegi panjang)	Tata Letak
		Ukuran
		Warna
13..	Meja Belajar (lingkaran)	Tata Letak
		Ukuran
		Warna

A. Elemen Interior 9: Pembatas ruang vertikal (dinding)

Pada area belajar menggunakan tekstur halus. Penggunaan tekstur halus sesuai dengan teori. Pada hasil pengamatan terhadap perilaku anak, tidak ada anak yang melakukan pergerakan menuju dinding ataupun meraba pada tekstur dinding.

Warna dinding pada area belajar yaitu berwarna abu-abu. Warna abu-abu menurut Darmaprawira (2002) memiliki sifat tenang sesuai dengan aktivitas anak pada area belajar. Pada area belajar anak cenderung tidak melakukan pergerakan pada dinding saat berada pada area belajar.

Penggunaan warna elemen dekoratif pada dinding yaitu warna cerah. Warna cerah menurut Darmaprawira (2002) dan Laksmiwati (2012) dapat merangsang pergerakan anak. Pada hasil observasi perilaku anak tidak ada indikasi anak untuk melakukan pergerakan menuju elemen dekoratif di area belajar karena terdapat stimulus pendengaran dari guru untuk mengerjakan tugasnya pada area belajar.

Tabel 4. 151 Pembahasan Elemen Interior 9 (Pembatas ruang vertikal / dinding) di Area Belajar

No	Elemen Interior	Variabel	Kondisi Eksisting	Indikator	Perilaku	Simpulan
9.	Pembatas ruang vertikal (dinding)	Tekstur	Dinding halus (●)	Halus atau tidak berbahaya bila diraba (Kusumowidagdo, 2010)	Tidak melakukan pergerakan (X)	Pada dinding tidak ada indikasi anak melakukan gerakan dari segi warna, tekstur maupun elemen dekoratif karena anak fokus memperhatikan gurunya saat kegiatan belajar mengajar dimulai
		Warna	Abu-abu kesan tenang (●)	Warna tenang (coklat, abu-abu, biru, ungu) (Darmaprawira W. A, 2002), (laksmiwati, 2012)	Tidak melakukan pergerakan (X)	
		Elemen dekoratif	Berwarna cerah (●)	Warna cerah, kontras merangsang gerak anak. (Darmaprawira W. A, 2002), (laksmiwati, 2012)	Tidak melakukan pergerakan (X)	

B. Elemen Interior 10: Pembatas ruang horizontal (karpet)

Pada karpet terdapat tekstur kasar. Menurut Kusumowidagdo (2010) penggunaan tekstur kasar agar anak tidak terjatuh saat bergerak aktif. Pada area belajar menggunakan karpet sehingga sesuai dengan teori. Pada pengamatan perilaku anak di area belajar anak cenderung memilih duduk diatas karpet karena tekstur kasar memunculkan sifat hangat.

Warna pada karpet yaitu berwarna biru. Penggunaan warna ini sesuai karena pada warna biru memiliki sifat tenang. Pada hasil observasi terhadap perilaku anak di area belajar, anak cenderung tenang saat mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Tabel 4. 152 Pembahasan Elemen Interior 10 (Pembatas ruang horizontal / karpet) di Area Belajar

No	Elemen Interior	Variabel	Kondisi Eksisting	Indikator	Perilaku	Simpulan
10.	Pembatas ruang horizontal (karpet)	Tekstur	Tekstur kasar (●)	Penutup lantai bertekstur kasar (Kusmowidagdo, 2010)	Terdapat pergerakan anak (v)	Pada area belajar anak melakukan pergerakan mengambil alat tulisnya di loker dan berpindah dari meja persegi ke meja lingkaran saat kegiatan belajar mengajar dimulai diatas tekstur kasar Pada saat kegiatan belajar mengajar dimulai anak mengikuti kegiatan dengan tenang di atas karpet berwarna biru.
		Warna	Biru memberi kesan tenang (●)	Warna tenang (coklat, abu-abu, biru, ungu) (Darmaprawira W. A, 2002), (laksmiwati, 2012)	Terdapat pergerakan anak dan anak tenang di area belajar (v)	

C. Elemen Interior 11: Loker

Tata letak loker pada area belajar menurut hasil evaluasi kurang sesuai karena kurang mudah dijangkau. Peletakan loker ini lebih dekat dengan perabot meja belajar persegi panjang. Pada hasil obsevasi terhadap perilaku anak, anak yang duduk dekat dengan loker yaitu meja belajar persegi panjang cenderung mengambil alat tulisnya terlebih dahulu ini disebabkan karena meja belajar persegi panjang lebih dekat dengan loker daripada meja lingkaran.

Loker memiliki tinggi 150cm. Tinggi loker ini sesuai karena tinggi jangkauan anak yaitu 121 cm (Ramsey, 1994). Pada hasil observasi terhadap perilaku anak, anak cenderung tidak dapat mencapai tinggi maksimum pada loker sehingga tinggi loker kurang sesuai.

Warna loker menggunakan warna cerah. Menurut Darmaprawira penggunaan warna cera dapat merangsang pergerakan anak. Pada hasil observasi terhadap perilaku anak, anak cenderung mengambil alat tulisnya dan mengembalikan alat tulisnya saat selesai kegiatan belajar, Perilaku anak mennjukkan indikasi bahwa warna cerah dapat merangsang anak untuk melakukan pergerakan mengambil dan mengembalikan alat tulis ke dalam loker.

Tabel 4. 153 Pembahasan Elemen Interior 11 (Loker) di Area Belajar

No	Elemen Interior	Variabel	Kondisi Eksisting	Indikator	Perilaku	Simpulan
11	Loker	Tata Letak	Kurang mudah dijangkau (-)	Mudah dijangkau secara pandangan, sirkulasi dan aksesibilitas (Pile, 2003)	Kurang mudah dijangkau (-)	Peletakan loker kurang mudah dijangkau karena lebih dekat dengan meja persegi panjang, saat anak duduk di meja lingkaran lebih jauh jika menjangkau loker.
		Ukuran	p = 30cm, l = 37 cm, t = 150cm (o)	p = 30cm, l = 30cm, t = ±100cm (Depdikbud, 2014)	Anak tidak dapat menjangkau ukuran tertinggi (x)	Ukuran loker yang tidak sesuai standar membuat anak tidak dapat menjangkau bilik loker paling atas.
		Warna	Warna cerah (•)	Warna cerah, kontras merangsang gerak anak. (Darmaprawira W. A, 2002), (Iaksmiwati, 2012)	Terdapat pergerakan anak (v)	Warna cerah pada loker membuat anak mengambil dan mengembalikan kembali alat tulisnya.

D. Elemen Interior 12: Meja Belajar (persegi panjang)

Pada hasil evaluasi tata letak meja belajar (persegi panjang) pada area belajar kurang sesuai karena kurang mudah dijangkau dan membentuk ruang sempit akibat peletakan meja persegi panjang. Hasil observasi perilaku anak 40% anak memilih duduk di meja persegi panjang setelah selesai bermain, Perilaku ini menunjukkan bahwa peletakan meja kurang mudah dijangkau.

Hasil evaluasi terhadap ukuran meja sesuai dengan standar. Perilaku anak terhadap ukuran tidak ada perilaku anak yang duduk berlutut saat mengerjakan di meja.

Warna ungu dan biru pada hasil evaluasi memiliki kesan tenang sesuai dengan area belajar yang cenderung tenang. Pada pengamatan terhadap perilaku anak 90% anak saat mengerjakan tugas di atas meja yaitu mengerjakan dengan tenang. Perilaku ini mengindikasikan bahwa warna ungu dan biru membuat anak menjadi tenang saat kegiatan belajar mengajar di area belajar berlangsung.

Tabel 4. 154 Pembahasan Elemen Interior 12 (Meja Belajar / persegi panjang) di Area Belajar

No	Elemen Interior	Variabel	Kondisi Eksisting	Indikator	Perilaku	Simpulan
12.	Meja Belajar (persegi panjang)	Tata Letak	Kurang mudah dijangkau dan membentuk ruang sempit (-)	Mudah dijangkau secara pandangan, sirkulasi dan aksesibilitas (Pile, 2003)	Kurang mudah dijangkau (-)	Peletakan meja belajar yang lebih jauh membuat anak memilih meja yang lebih dekat yaitu meja lingkaran
		Ukuran	24 cm (•)	23-24 cm (tinggi) (Depdikbud, 2014)	Duduk tanpa posisi berlutut/jongkok (v)	Ukuran yang sesuai dengan standar membuat anak duduk tanpa posisi berlutut/jongkok.
		Warna	Warna biru dan ungu (•)	Warna tenang (coklat, abu-abu, biru, ungu) (Darmaprawira W. A, 2002), (laksmiwati, 2012)	Duduk dengan tenang di area belajar (v)	Warna ungu dan biru membuat anak duduk dengan tenang saat mengikuti kegiatan belajar.

E. Elemen Interior 13: Meja Belajar (lingkaran)

Peletakan meja belajar lingkaran sesuai karena mudah dijangkau dari area bermain. Pada hasil observasi 86% anak saat menuju area belajar memilih meja lingkaran yang cenderung dekat dengan area bermain. Perilaku anak mengindikasikan bahwa anak cenderung memilih perabot yang mudah dijangkau.

Ukuran meja lingkaran menunjukkan bahwa kurang sesuai karena memiliki ukuran 28 cm sedangkan menurut Depdikbud (20014) tinggi meja belajar lesehan yaitu 23-24 cm. Perilaku anak terhadap ukuran meja yaitu anak cenderung duduk sambil berlutut. Perilaku anak mengindikasikan bahwa meja lingkaran memiliki ukuran yang terlalu tinggi.

Warna meja lingkaran yaitu berwarna coklat. Pada warna yang digunakan sesuai karena area belajar cenderung tenang. Pada hasil observasi perilaku anak menunjukkan bahwa 70% anak saat kegiatan belajar di meja belajar lingkaran cenderung mengerjakan tugasnya dengan tenang. Perilaku anak mengindikasikan bahwa warna coklat membuat anak tenang saat mengerjakan tugas di area belajar.

Tabel 4. 155 Pembahasan Elemen Interior 13 di Area Belajar

No	Elemen Interior	Variabel	Kondisi Eksisting	Indikator	Perilaku	Simpulan
13.	Meja Belajar (lingkaran)	Tata Letak	Mudah dijangkau (●)	Mudah dijangkau secara pandangan, sirkulasi dan aksesibilitas (Pile, 2003)	Mudah dijangkau (v)	Peletakan meja lingkaran yang dekat dengan area bermain yang mudah dijangkau membuat anak lebih memilih duduk di meja lingkaran.
		Ukuran	28 cm (o)	23-24 cm (tinggi) (Depdikbud, 2014)	Duduk dengan posisi berlutut/jongkok (x)	Ukuran tinggi meja yang kurang sesuai dengan standar membuat anak duduk jongkok/berlutut saat mengerjakan di atas meja.
		Warna	Menggunakan warna coklat (●)	Warna tenang (coklat, abu-abu, biru, ungu) (Darmaprawira W. A, 2002), (laksmiwati, 2012)	Duduk dengan tenang di area belajar (v)	Warna coklat pada meja membuat anak tenang saat mengerjakan tugasnya di area belajar.

4.6.4 Simpulan pembahasan

A. Area Kedatangan

Gambar 4. 77 Simpulan Pembahasan Area Kedatangan

No	Elemen Interior	Variabel	Kesimpulan
Area Kedatangan			
1	Pembatas ruang vertikal (Papan merah)	Tekstur	Perilaku anak terhadap papan merah yaitu tidak melakukan pergerakan terhadap tekstur, warna, maupun elemen dekoratif dikarenakan terdapat kursi dan banner yang menghalangi anak sehingga tidak melakukan pergerakan.
		Warna	
		Elemen Dekoratif	
2	Pembatas ruang horizontal (lantai)	Tekstur	Penggunaan material keramik sehingga terbentuk nat yang memunculkan tekstur kasar sehingga perilaku anak cenderung aktif melakukan pergerakan. Pada warna lantai menggunakan warna putih kurang sesuai dengan teori karena kurang merangsang pergerakan anak.
		Warna	
3.	Rak Sepatu	Tata Letak	Pada variabel tata letak rak sepatu dinilai kurang tepat karena terhalang oleh pintu sehingga perilaku anak yang muncul tidak langsung meletakkan sepatu pada rak sepatu sesuai dengan SOP Pos PAUD Vinolia yang telah dibuat. Ukuran pada rak yang sudah sesuai dengan standar memunculkan perilaku anak sebagaimana mestinya tidak ada perilaku jinjit saat mengambil sepatu karena ukuran rak sepatu sudah sesuai. Warna coklat pada rak sepatu kurang menarik sehingga kurang menstimulasi anak untuk menaruh sepatunya terlebih dahulu.
		Ukuran	
		Warna	
4.	Rak Tas	Tata Letak	Tata letak pada rak tas dinilai kurang sesuai karena posisi rak tersebut tidak langsung ditangkap oleh penglihatan anak perilaku. Ukuran pada rak tas kurang sesuai sehingga anak saat menaruh pad arak tas sambil berlutut.
		Ukuran	
		Warna	

B. Area Bermain

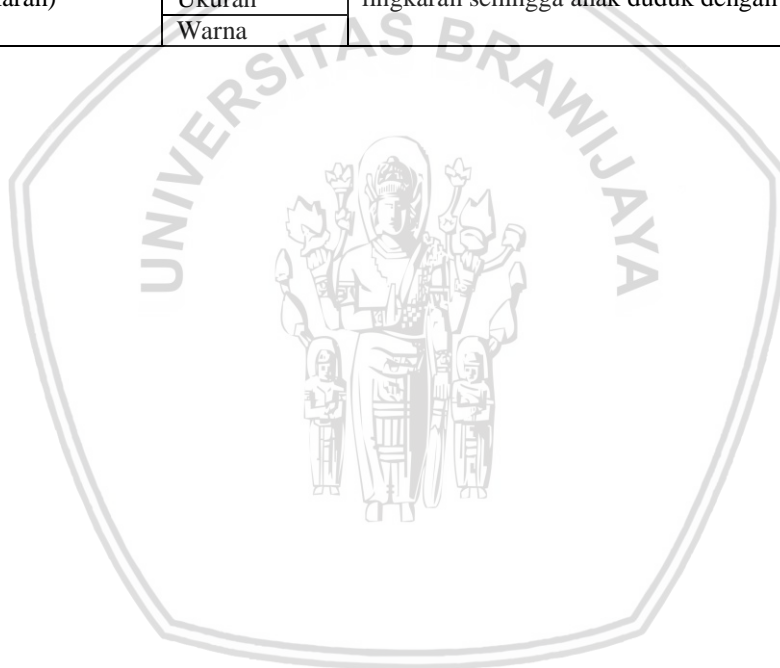
Gambar 4. 78 Simpulan Pembahasan Area Bermain

No	Elemen Interior	Variabel	Kesimpulan
Area Bermain			
5.	Pembatas ruang vertikal (papan coklat)	Tekstur	Ketidaksesuaian papan coklat terdapat pada tekstur, warna dan elemen dekoratif yang kurang menarik perhatian pada area bermain sehingga pada perilaku anak tidak ada indikasi pergerakan pada papan coklat.
		Warna	
		Elemen Dekoratif	
6.	Pembatas ruang vertikal (papan biru)	Tekstur	Pada papan biru terdapat ketidaksesuaian berupa warna biru dan elemen dekoratif yang berisi foto kegiatan saat kegiatan belajar yang kurang menarik. Perilaku anak yang muncul yaitu tidak melakukan pergerakan ke arah papan biru.
		Warna	
		Elemen Dekoratif	
7.	Pembatas ruang horizontal (Keramik Putih)	Tekstur	Pada keramik putih terdapat kurang sesuainya pada warna yaitu warna putih yang membuat anak tidak terindikasi melakukan gerakan pada warna putih.
		Warna	
8.	Pembatas ruang horizontal (karpet)	Tekstur	Pada karpet terdapat nilai yang kurang sesuai pada warna yaitu warna biru yang membuat anak berperilaku tenang di atas karpet.
		Warna	

C. Area Belajar

Gambar 4. 79 Simpulan Pembahasan Area Belajar

No	Elemen Interior	Variabel	Kesimpulan
Area Belajar			
9.	Pembatas ruang vertikal (dinding)	Tekstur	Pola perilaku anak terhadap dinding yaitu tidak melakukan pergerakan. Perilaku yang muncul yaitu mengerjakan tugasnya yang diinstruksikan oleh guru dan berbicara dengan teman-temannya.
		Warna	
		Elemen dekoratif	
10.	Pembatas ruang horizontal (karpet)	Tekstur	Perilaku anak saat berada di atas karpet yaitu tenang mengerjakan tugasnya dan berinteraksi dengan temannya
		Warna	
11	Loker	Tata Letak	Perabot loker terdapat nilai yang kurang sesuai pada tata letak yang kurang sesuai karena kurang mudah dijangkau. Selain itu dimensi loker yang terlalu tinggi tidak dapat dijangkau oleh anak.
		Ukuran	
		Warna	
12.	Meja Belajar (persegi panjang)	Tata Letak	Meja belajar persegi panjang terdapat nilai yang kurang sesuai yaitu pada tata letak karena kurang mudah dijangkau oleh anak.
		Ukuran	
		Warna	
13.	Meja Belajar (lingkaran)	Tata Letak	Terdapat ketidaksesuaian pada ukuran meja belajar lingkaran sehingga anak duduk dengan berlutut.
		Ukuran	
		Warna	

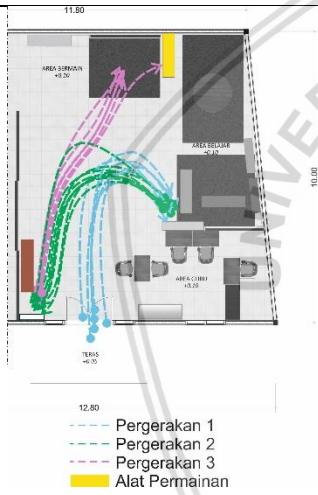


4.7 Sintesa Hasil Pola Perilaku Anak

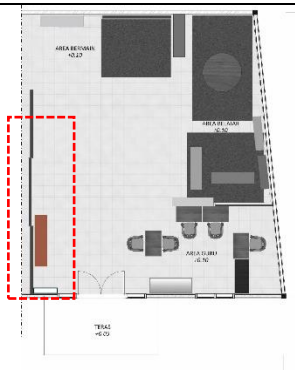
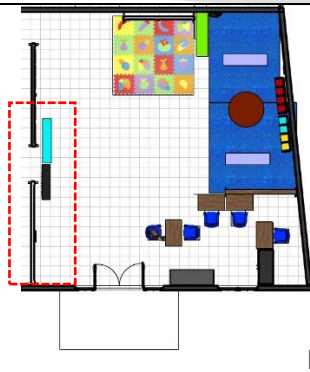
Pada tahap sebelumnya, telah dilakukan analisis terkait perilaku anak terhadap aspek interior diantaranya analisis kesesuaian teori dengan pengaplikasiannya pada aspek interior di Pos PAUD Vinolia. Selanjutnya dilakukan pengamatan terhadap pola perilaku anak. Dari keseluruhan aspek interior pada Pos PAUD Vinolia yang menjadi variabel penelitian terdapat ketidaksesuaian perilaku yang muncul. Untuk itu peneliti memberikan rekomendasi

4.7.1 Area Kedatangan


Tabel 4. 156 Perilaku anak pada area kedatangan

No.	Pola Perilaku	Penjelasan
1.		<p>Kecenderungan perilaku anak laki-laki dan perempuan saat datang yaitu menaruh tas lalu menaruh sepatunya tidak sesuai dengan SOP Pos PAUD Vinolia yang telah dibuat karena peletakan rak sepatu terhalang oleh pintu. Pada pembatas ruang vertikal berupa papan merah tidak ada indikasi pergerakan anak karena terhalang oleh kursi yang ada di depan papan merah. Selain itu juga elemen dekoratif pada papan kurang menarik</p>

Tabel 4. 157 Rekomendasi pada area kedatangan


Eksisting	Rekomendasi	Penjelasan
		<p>Memindahkan rak sepatu dan tas ke tempat yang mudah dijangkau secara pandangan oleh anak.</p>

Tabel 4. 158 Rekomendasi desain pada area kedatangan



Eksisting	Rekomendasi
	
Menambah warna pada karpet sehingga menjadi warna primer dan juga mengganti elemen dekoratif dengan tokoh kartun atau sejenisnya sehingga anak tertarik untuk melihat ke arah papan ter sebut	

4.7.2 Area Bermain

Tabel 4. 159 Perilaku anak pada area bermain

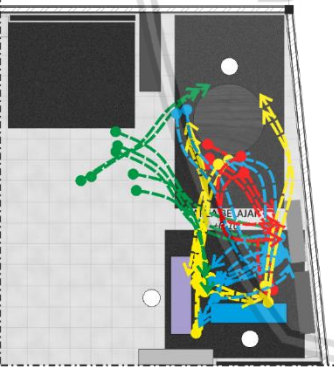
No.	Pola Perilaku	Penjelasan
2.		Kecenderungan perilaku anak pada area bermain yaitu memainkan alat permainannya lalu duduk di atas karpet bersama teman-temannya. Karpet yang sudah penuh mengakibatkan anak bermain di atas lantai

Tabel 4. 160 Rekomendasi desain pada area bermain

Eksisting	Rekomendasi
	
<p>Pada area bermain agar anak dapat mengenal lingkungannya dengan melihat warna dan meraba tekstur maka menggantu karpet biru dengan karpet puzzle warna warni. Selain itu anak juga dapat memainkan puzzle pada area bermain.</p>	

4.7.3 Area Belajar

Tabel 4. 161 Perilaku anak pada area belajar

No.	Pola Perilaku	Penjelasan
3.		<p>Kecenderungan perilaku anak pada saat menuju area belajar yaitu memilih meja yang dekat dengan area aktivitas sebelumnya. Meja lingkaran dipilih anak terlebih dahulu saat berada di area belajar. Saat sudah penuh anak memilih duduk mengerjakan tugasnya di meja persegi panjang.</p> <p>Penempatan Loker yang lebih dekat dengan meja belajar persegi panjang membuat anak yang duduk di meja belajar persegi mengambil alat tulisnya terlebih dahulu.</p> <p>Pada loker dimensi terlalu tinggi sehingga anak tidak dapat menggapai loker yang paling tinggi</p>

Tabel 4. 162 Rekomendasi desain pada area belajar

Eksisting	Rekomendasi
	
<p>Pada area belajar agar anak dapat dengan mudah mengakses ke meja maka peletakan meja di dekatkan dengan area bermain sehingga anak dengan mudah mengakses ke meja belajar. Selain itu juga peletakan loker digeser lebih ke tengah agar anak dapat dengan mudah menuju loker.</p>	



BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Pentingnya pendidikan membuat pemerintah membuat kebijakan mengenai penetapan jumlah 2 lembaga Pos PAUD tiap RW yang ada dalam **Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kota Malang Tahun 2013-2018**. Kebijakan tersebut sayangnya kurang didukung oleh kebijakan pemerintah tentang prasarana pendidikan khususnya tempat yang digunakan dalam belajar mengajar yang boleh menggunakan bangunan atau fasilitas umum yang tersedia di lingkungan seperti balai Desa / RW, sekolah, prasarana ibadah, atau tempat lain yang tersedia dan terjangkau oleh masyarakat. Penggunaan bangunan yang seharusnya tidak dirancang untuk prasarana pendidikan ini mempengaruhi ruang dalam dan aspek interior yang ada di dalamnya. Pada objek penelitian yaitu Pos PAUD Vinolia menggunakan gedung balai RW yang ada di Jl. Simpang Candi Panggung, RW.9. Penggunaan setting fisik yang kurang sesuai akan memberikan dampak pada perkembangan anak nantinya.

Pola perilaku anak yang muncul terhadap aspek interior khususnya pada tata letak perabot yaitu anak cenderung memilih untuk melakukan pergerakan ke arah perabot yang mudah dijangkau secara visual (penglihatan) karena anak memiliki jangkauan visual yang terbatas contohnya pada area kedatangan. Pada area kedatangan anak tidak melakukan pergerakan ke arah rak sepatu sesuai dengan SOP (Standar Operasional Prosedur) karena terhalang oleh pintu masuk akan tetapi pergerakan anak menuju rak tas yang mudah dijangkau secara visual.

Dimensi perabot yang kurang sesuai membuat anak cenderung melakukan perilaku yang seharusnya tidak dilakukan pada rak tas yang terlalu rendah membuat anak menaruh tasnya dengan posisi jongkok saat berada di area kedatangan, pada meja lingkaran di area belajar yang memiliki dimensi terlalu tinggi membuat anak duduk dengan berlutut dan dimensi loker yang terlalu tinggi membuat anak meminta bantuan guru saat anak tidak sampai untuk mengambil dan mengembalikan alat tulisnya.

Pembatas vertikal berupa papan dan dinding terdapat elemen visual yaitu warna dan elemen dekoratif. Karakteristik anak yang cenderung dinamis memunculkan perilaku yang aktif bergerak sehingga tidak memperhatikan elemen visual pada pembatas vertikal. Perilaku anak yang aktif bergerak contohnya pada area kedatangan dan bermain, anak berlarian

dengan teman-temannya tanpa memperhatikan elemen visual berupa warna dan elemen dekoratif pada pembatas vertikal terlebih penggunaan warna dan elemen dekoratif yang tetap atau tidak berubah.

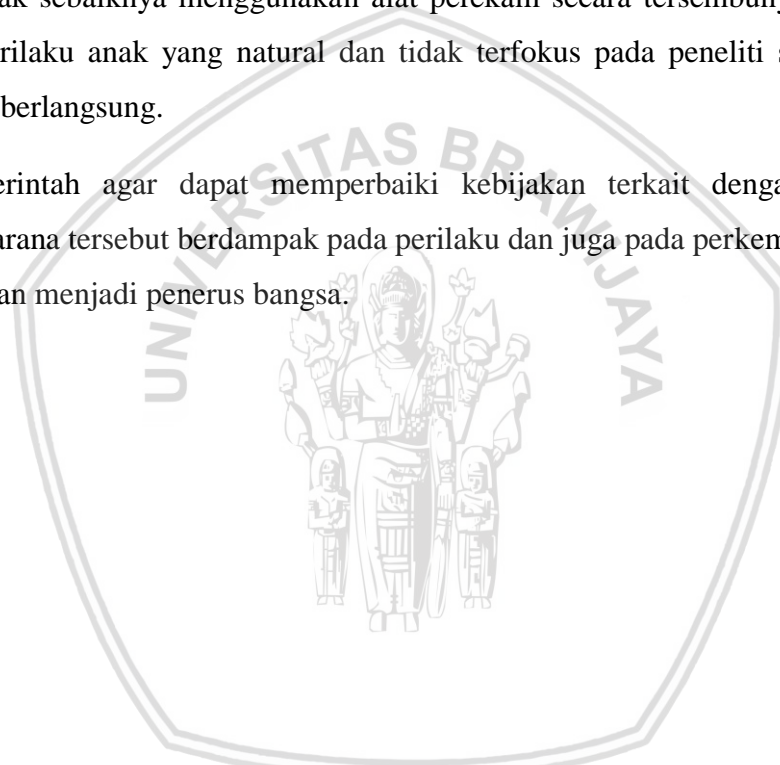
Perilaku anak terhadap pembatas horizontal (lantai) dibedakan menjadi dua. Perilaku yang pertama anak cenderung tenang saat duduk di karpet terlebih memiliki tekstur kasar dengan kesan hangat dan warna biru yang menenangkan. Kecenderungan perilaku anak yang kedua yaitu aktif bergerak terlebih saat anak berlari di area yang lapang, penggunaan lantai keramik dengan tekstur kasar yang muncul akibat nat lantai cukup memenuhi sehingga anak tidak terjatuh saat berlari.



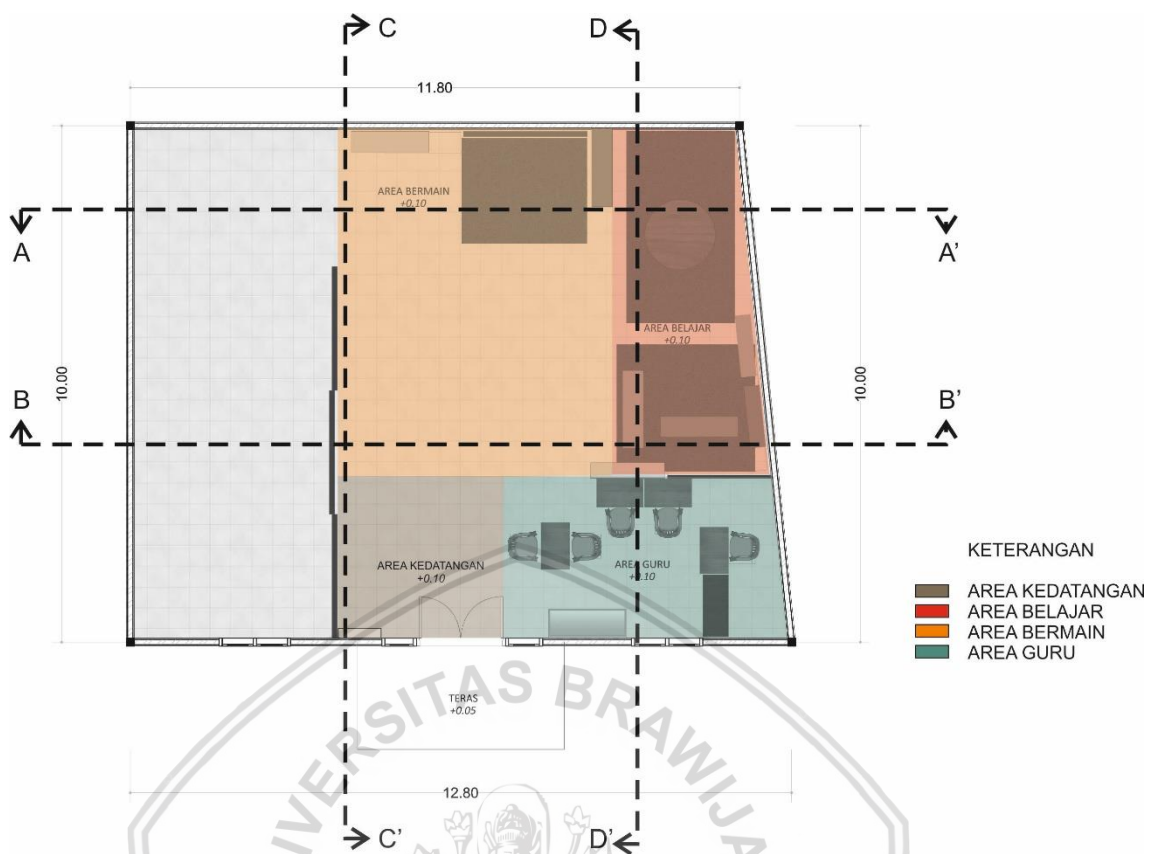
5.2 Saran

Berdasarkan hasil kajian yang telah dilakukan di Pos PAUD Vinolia terkait aspek interior terhadap perilaku anak, peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Hasil Penelitian dapat dijadikan rekomendasi khususnya dalam mengoptimalkan dalam perkembangan anak melalui penataan interior ruang dalam.
2. Hasil kesimpulan yang didapat sebagai suatu permasalahan yang dapat dilanjutkan bagi kajian selanjutnya.
3. Bagi peneliti selanjutnya saat pengumpulan data primer yaitu terkait observasi perilaku pada anak sebaiknya menggunakan alat perekam secara tersembunyi agar dapat menghasilkan perilaku anak yang natural dan tidak terfokus pada peneliti saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.
4. Bagi pemerintah agar dapat memperbaiki kebijakan terkait dengan prasarana pendidikan. Prasarana tersebut berdampak pada perilaku dan juga pada perkembangan anak yang nantinya akan menjadi penerus bangsa.



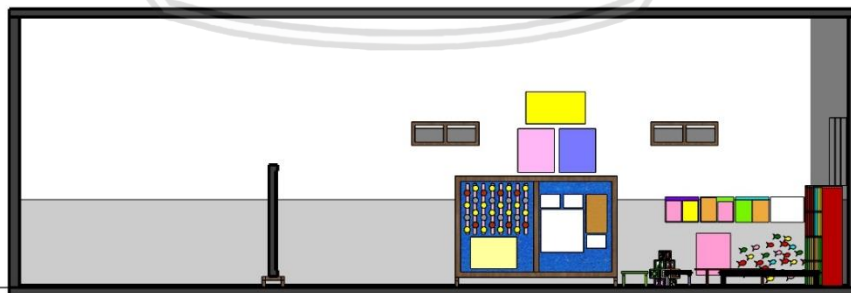




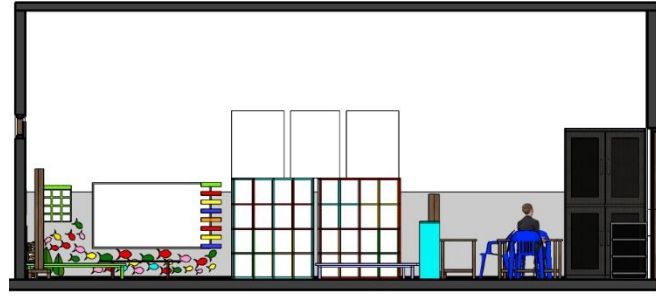
Pembagian Area Aktivitas di Pos PAUD Vinolia



Potongan A-A'



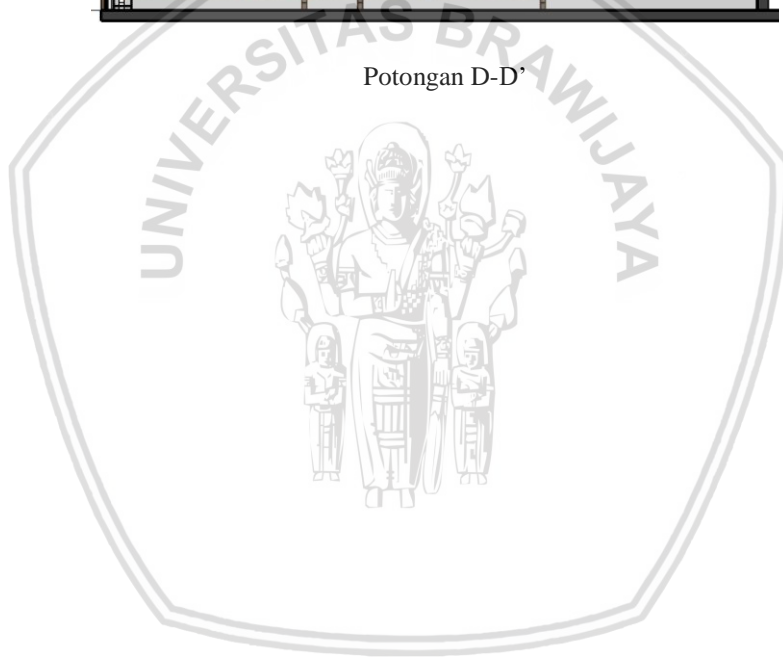
Potongan B-B'



Potongan C-C'



Potongan D-D'



DAFTAR PUSTAKA

- Darmaprawira W. A., S. (2002). *Warna: teori dan kreativitas penggunaanya ed. ke-2*. Bandung: Penerbit ITB.
- De Chiara, J. (1980). *Time-Saver Standards For Building Types. Edisi II*. New York: McGraw-Hill, Inc.
- De Porter, B. R., & dkk. (2010). *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di ruang kelas*. Bandung: Kaifa.
- Depdikbud. (2014). *Pedoman Prasarana Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Hurlock, E. B. (1997). *Perkembangan Anak. Edisi VI, Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Imelda. (2001). *Kamar Anak dan Remaja*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kusumowidagdo, A. (2010). *Interior Hunian Modern*. Jakarta: Griya Kreasi.
- Laksmiwati, T. (1989). *Unsur-unsur dan Prinsip-prinsip Dasar Perancangan Interior*. Jakarta: CV. Rama MG.
- Laksmiwati, T. (2012). *Unsur-Unsur & Prinsip-Prinsip Dasar Desain Interior*. Malang: Bargie Media.
- Laurens, J. M. (2004). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: PT Grasindo.
- Muhammad, H. (2011). Petunjuk Teknis Penyelenggaraan POS PAUD. *paud.kemdikbudjournal.go.id*, 2.
- Olds, A. R. (2001). *Childs Carea Design Guide*. New York: The Mc Graw-Hill Companies, Inc.
- Pile, J. F. (2002). *Interior Design Third Edition*. New York.
- Ramsey. (1994). *Architectural Graphic Standards*. New York: John Wiley & Sons.
- Singarimbun, M. (1989). *Metode Penelitian Survey*. Jakarta: LP3ES.
- Wilkening, F. (1987). *Tata Ruang*. Yogyakarta: Kanisius.
- Zainuddin, M. (2001). *Metodologi Penelitian*. Surabaya.

- Zeisel, J. (1980). *Inquiry By Design: Tools For Environtment-Behaviour Research*.
Monterey: Ca: Brooks/Cole.
- Zulkifli, L. (2002). *Psikologi Perkembangan Bandung*. bandung: PT. Remaja
Rosdakarya.

